Tot.73·74 2002年所有游戏在这里集结——盘点2002年游戏界

游戏机实用技术

TV GAME半月刊

2003年第4、5期

2B3A合刊

我们给您拜年啦！

2003

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

OK……我开始脱离飞船了……氧气供给系统正常……报告火星总部，地球一切正常……等等……
从地球方向射出一道耀眼的光芒……那究竟是……天哪！我终于看清楚了，那是……那是……

游戏机实用技术杂志社将从本期开始举办——

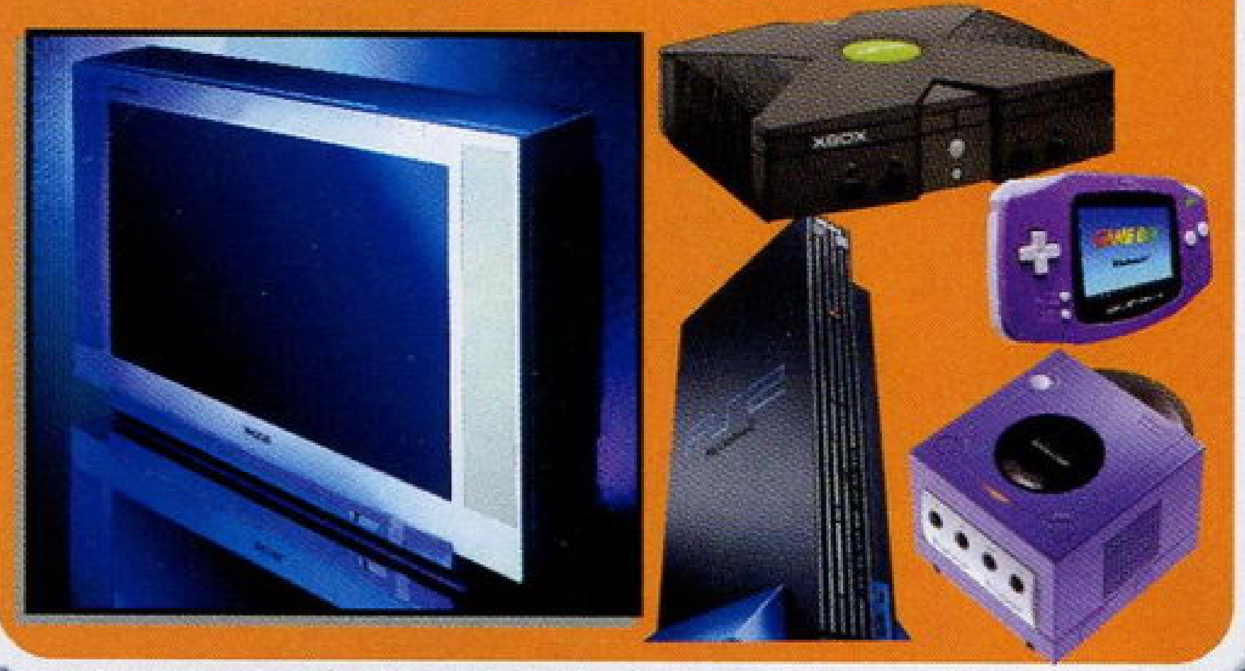
250000元抽奖活动

特等奖3名（五大件巨无霸）

四大主机＋名牌29寸纯平彩电

一等奖20名

四大主机任选壹台＋名牌29寸纯平彩电



二等奖100名

GBA壹台

三等奖300名

游戏公仔壹个

四等奖1500名

游戏T恤壹件

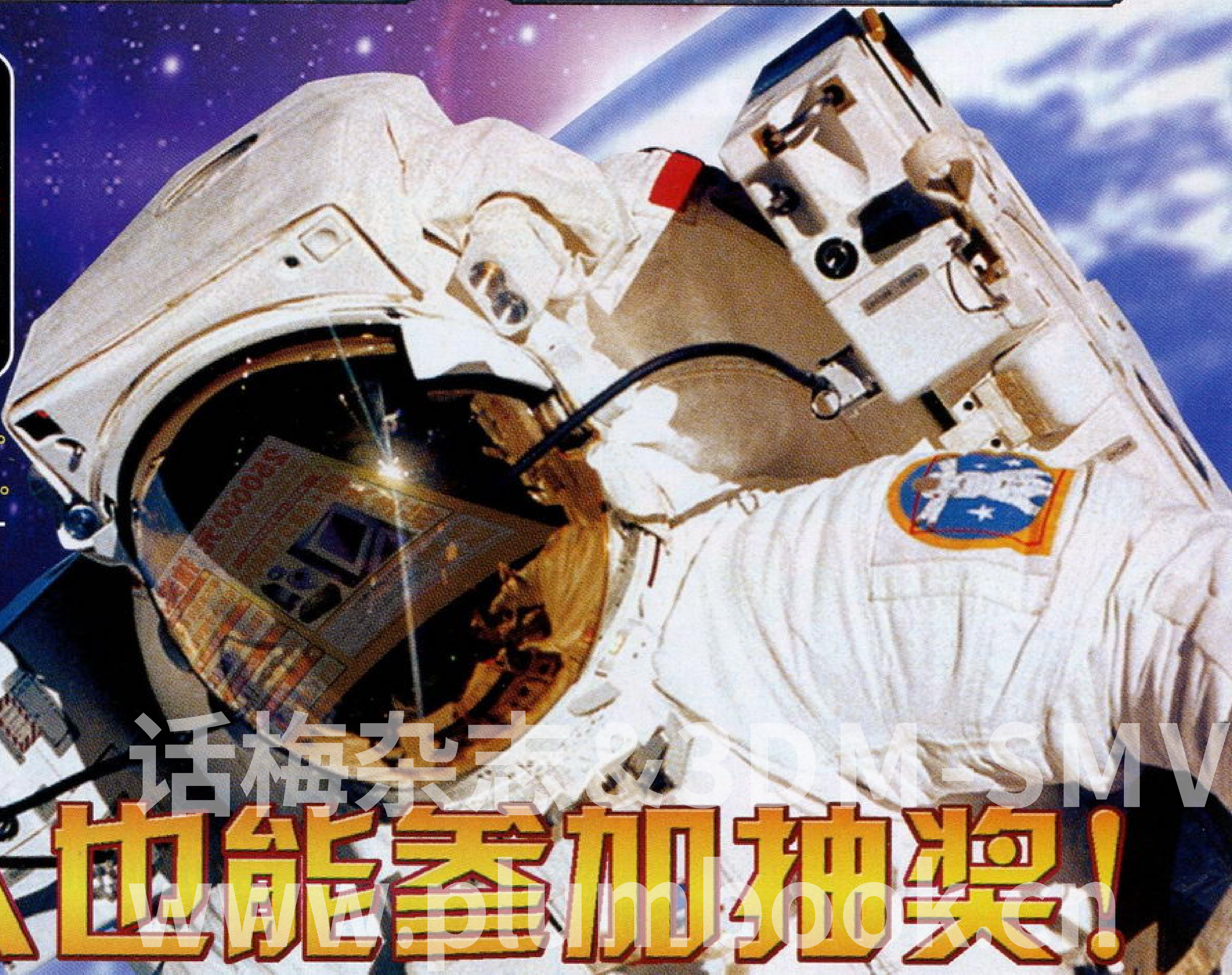
看《游戏机实用技术》就有机会中奖！

“5周年互动欢乐庆”活动时间由本期2003年2B3A合刊起截止至2003年5月B，为期3个月共6本杂志。读者将以上6本杂志中的6张印花集齐，并回答2003年5月B上的调查提问，将答案连同6张印花于6月1日（截止日期以邮戳为准）前一起寄回杂志社就可以参加本次活动。“5周年互动欢乐庆”抽奖结果将在6月揭晓。

本期印花在164页。抽奖活动相关疑问请看“互动信箱”栏目。
游戏机实用技术杂志社对本次抽奖活动及奖品拥有最终解释权。

本次活动由兰州市七里河区公证处公证

本次活动由：香港泰昌（亚洲）公司
深圳市蓝色基因广告有限公司
兰州天星科技有限公司　　提供赞助



火星人也能参加抽奖！

话梅杂志&3DM-SMV

外星科技

十年庆典 外星新春大献礼

送走马年，迎来羊年，外星公司也迎来了十年生日。十年来，我们风雨兼程，默默耕耘，走过了为振兴民族游戏正版软件的不平凡的历程。为答谢广大游戏迷一直以来的厚爱和支持，外星公司整合行业优势资源，联合业界知名软硬件厂商，推出**“外星十年庆典献礼”**系列活动。

一、《石器时代》GB卡隆重发售
——外星科技中国大陆总发行

游戏软件业的一大创举，亚洲最热辣的网络游戏首次移植成功——《石器时代》GB版精灵王诞生。

超酷的冒险传说　超庞大的精致地图

强大的连线系统　众多的宠物伙伴

酷哥 GB机

二、时尚精彩、独具叛逆个性的酷哥GB机上市啦！

超炫色彩——多达12种流行颜色可供选择
超大屏幕——显示屏更大，图像更清晰
超强省电——2节五号电池正常使用可达10小时以上
并随机赠送2节五号电池及精彩节目GB卡三只。

三、（石器时代+酷哥GB机）1+1新春大礼包 超值价 ￥358元

四、引导游戏潮流、把握娱乐先机

完全自主开发，拥有自主版权，推出GB卡节目超豪华明星阵营：
《石器时代》《迷失的世界》《光明之子》《幻想人生》《特种部队—A计划》《笑傲三国》《英雄传说》《幻灵游侠》《口袋神兽》《恐龙岛》《西游前传》《疯狂大富豪》《圣剑传说—水浒108星》等

五、8位卡十年经典节目珍藏版

风靡全国十数年，伴随众多游戏迷度过幸福时光、留存美妙青春回忆的经典节目值得珍藏。
《七龙珠》《勇者斗恶龙》《笑傲江湖》《帝国时代》中文版系列《格兰地亚》《圣火徽章》《索菲亚的复苏》三国系列《三国3》《爆笑三国》《英烈群侠传》《三国雄霸天下》《三国志英杰传》

福州外星电脑科技有限公司
地址：福建省福州市五四北路国泰大厦六层B区
招商热线：0591-7616807（郑先生） 传真：0591-7564788 邮购、售后热线：0591-7615907 邮编：35003

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 总第72期2003年第4·5期
TV GAME半月刊2003年2月B·3月A刊

contents 目录

Tot.73&74

2003-02-15

2 **焦点**
2 新型GBA情人节靓丽登场
3 **游戏情报站** SOUL
4 任天堂确定GB PLAYER发售日
5 家用机版《灵魂能力II》正式公布
7 游戏发售表
8 **至爱排行榜** 多边形
9 **黄金眼** GOUKI
11 **盘点2002年游戏界**
53 **特稿**
53 电视游戏艺术化发展方向——业界名人访谈录
81 东西南北——中村光一和CHUNSOFT的故事
59 **前线狙击** GOUKI
59 化解危机3
60 第2次超级机械人大战α
62 **特别企划**
62 百鬼夜行
72 新年购机指令书
66 **特快专递** SOUL
66 格斗之王EX2 热血咆哮
69 鬼眼狂刀
70 机动新撰组 萌芽之剑
71 钻子先生 钻探岛
76 **游戏立方** 多边形
84 **攻略透解** 纱迦
84 无尽沙加
93 潜龙谍影2 实体
101 世界足球胜利十一人6 最终进化版
104 真·女神转生NINE
108 喷射小子未来版
114 经典回顾：妖精战士 I + II
120 生化危机
128 **研究中心** 纱迦
128 王国之心 最终混合版
129 阿耳戈斯战士
130 暗黑编年史
132 宿命传说2
134 SD高达G世纪NEO
138 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石
140 铁甲飞龙的世界观
144 火热秘技
145 **游戏动漫园** D·S
150 **星之心画廊** 紫枫
154 **自由谈** GOUKI
160 **读编往来** 纱迦
164 **互动信箱** D·S
165 **游戏光环** GOUKI
165 VCD精彩内容导视
166 音乐CD歌词赏析
170 **攻略索引**
封面 **众小编拜年**
封底 **25万抽奖活动**

索引
GAME INDEX

ARC
化解危机3 59

GBA
格斗之王EX2 热血咆哮 66
鬼眼狂刀 69
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 138、144
指环王 双塔 144

NGC
钻子先生 钻探岛 71
生化危机 120
塞尔达传说 风之杖 144

PS
妖精战士 132
妖精战士II 132

PS2
第2次超级机械人大战α 60
机动新撰组 萌芽之剑 70
无尽沙加 84、144
潜龙谍影2 实体 94
世界足球胜利十一人6 最终进化版 101
王国之心 最终混合版 128
阿耳戈斯战士 129
暗黑编年史 130、144
宿命传说2 132
SD高达G世纪NEO 134
真·三国无双2 猛将传 144
星球大战 克隆人战争 144
古罗马传说 144

Xbox
潜龙谍影2 实体 94
真·女神转生NINE 104
喷射小子未来版 108
铁甲飞龙ORTA 140
御伽 144

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn ptfg@21cn.com
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2003年2月15日
定价：人民币19.60元

游戏机实用技术 焦点 Our Focus

文：LIKY

新型GBA情人节靓丽登场

任天堂在 2003 年 1 月 7 日突然向外界公布一条爆炸性新闻：新型号的 GBA 将于 2003 年 2 月 14 日在日本发售，售价为 12500 日元。

新型号的 GBA 正式名称为 GAMEBOY ADVANCE SP。按照官方的说法，“SP”代表“SPECIAL”（特别）的意思，从新主机的外形开来，的确是非常特别，主机外形变化巨大，采用了折叠式外形，合起来时整体只有原来GBA的一半大小。另外液晶屏加上了前光（FRONT LIGHT）功能，这样即使在毫无外界光源的情况下也能够正常观看。主机还内置了锂离子充电电池，充电3小时便可支持主机连续工作10小时（打开前光情况下），如果不开前光可连续工作 18 小时。

发光的屏幕

新主机并没有对液晶屏的规格做任何改进，与 GBA 的一样都是反射型 TFT彩色液晶，尺寸为40.8mm × 61.2mm，解析度为 240 × 160，同显 32000色，但由于液晶屏加了前光装置，所以看起来有种脱胎换骨的感觉。玩家肯定最关心液晶屏在完全黑暗的环境下的表现效果，从官方公布的影像以及玩家试玩报告看来，屏幕在黑暗中的表现效果非常好，亮度足够，而且亮度分布也很均匀。前光灯有个专门按钮来控制开启和关闭，游戏中可以随时切换。

▲新主机与原 GBA 的比较图

▲随主机附带的 GBA SP 专用电源。

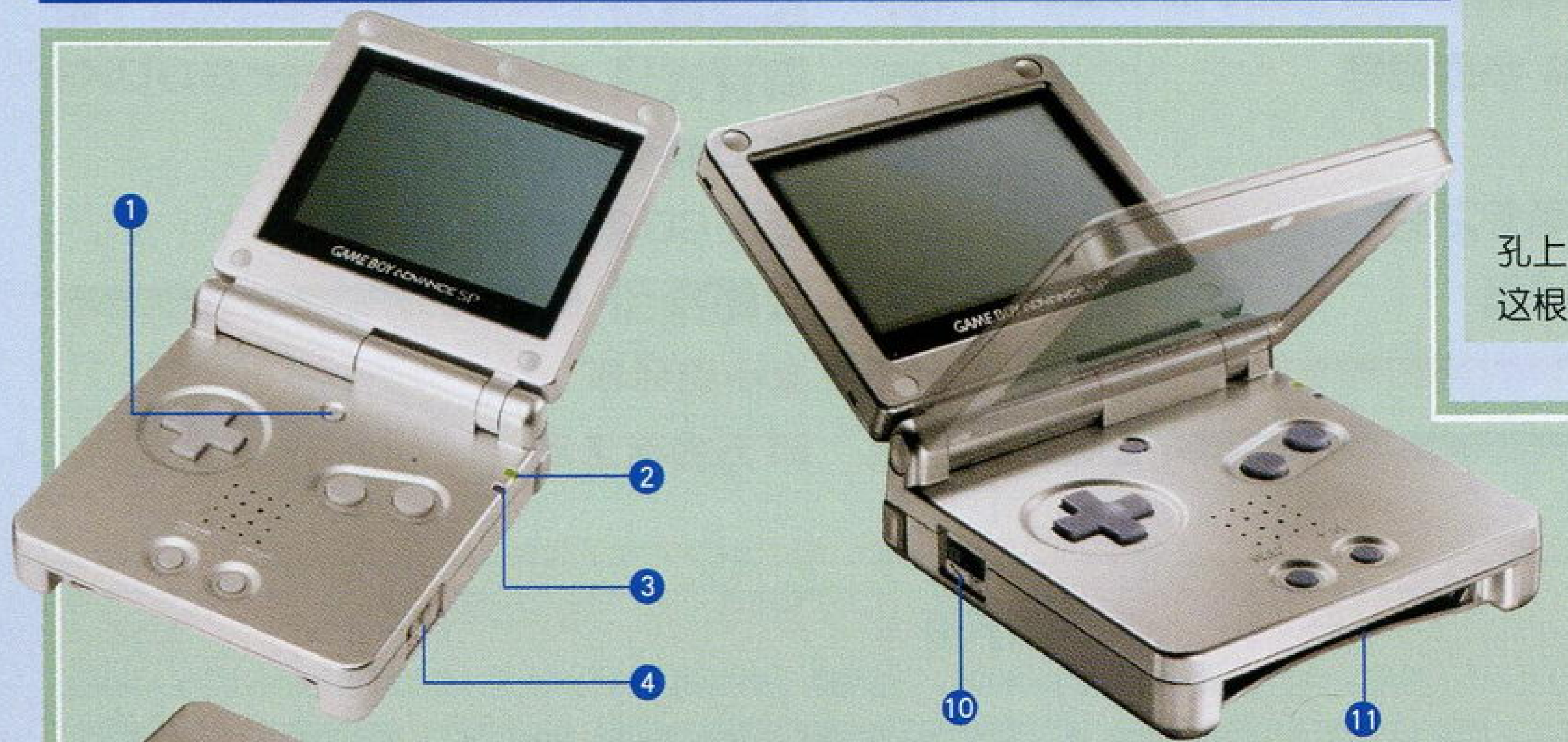
由于使用了内置的锂离子充电电池包，所以新主机不能再使用干电池。内置的锂离子充电电池不会单独发卖，不过游戏店会提供更换电池的服务，服务费用未定。另外，随主机附带的专用电源除了可以给内置锂电池充电，也能给主机提供电力，也就是说，可以一边充电一边玩。

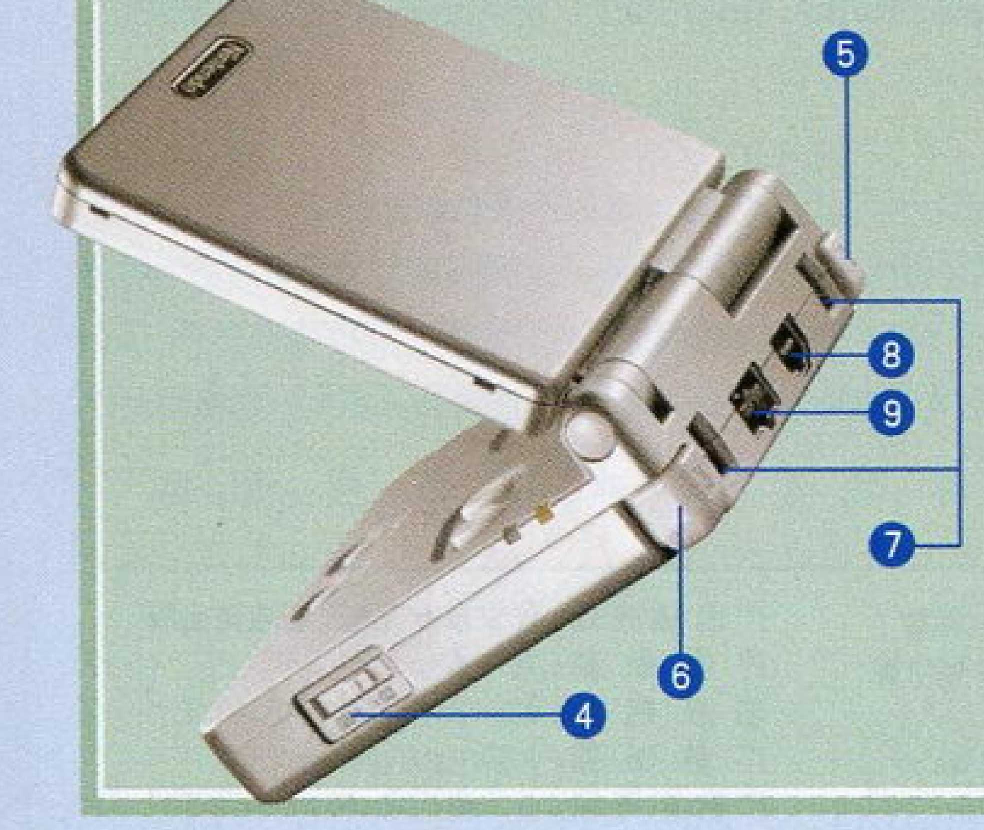
对应软件方面与 GBA 一样，以前的 GB、GBC、GBA 软件基本都能对应，不过还是有极个别的软件比如GBC的《滚滚卡比》、《COMMAND MASTER》等通过摇动主机来玩的游戏，因为 GBA SP插卡方式的改变而不能像原来那样正常游戏，而GBA上的一款类似游戏《滚滚解谜》可以在游戏开始时输入特殊指令来改变操作方式（与以前相反），从而正常对应GBA SP。

GBA 与 GBA SP 的规格比较

	GBA	GBA SP
主机尺寸	长 82mm × 宽 144.5mm × 厚 24.5mm	长 84.6mm × 宽 82mm × 厚 24.3mm
重量	140 克（不带干电池）	143 克（包括电池包）
显示屏	反射型 TFT 彩色液晶	反射型 TFT 彩色液晶
显示屏尺寸	40.8mm × 61.2mm	40.8mm × 61.2mm
使用电力	5 号干电池	内置充电电池
连续工作时间	15 小时	10 小时（开启前光灯）/18 小时（不开前光灯）
发售日	2000 年 3 月 21 日	2003 年 2 月 14 日
发售价	9800 日元	12500 日元
随机配件	–	专用电源

由于取消了专门的耳机插孔，如果想接耳机就必须通过专门的转接线接在电源插孔上，然后才能转接耳机，所以，使用电源的时候就不能使用耳机了。值得一提的是这根转接线需要另外购买，售价 500 日元。





1.前光灯开关　在游戏中可以随时开启和关闭
2.电源指示灯　与 GBA 的相同，电量充足时呈绿色，电量不足时变红
3.充电指示灯　处于充电状态时呈桔红色，充满后自动熄灭
4.电源开关
5.L 键
6.R 键
7.周边固定槽　用于固定周边配件的卡槽，与 GBA 的相同
8.外部扩张口 1　用于接上对战线、NGC 连接线等，与 GBA 的相同
9.外部扩张口 2　用于接续专用电源或者耳机，接续耳机时需要转接线
10.音量调节钮　调节音量大小，与 GBA 的旋钮不同，变成了滑动钮
11.卡带插槽　与 GBA 的插卡方法完全相反

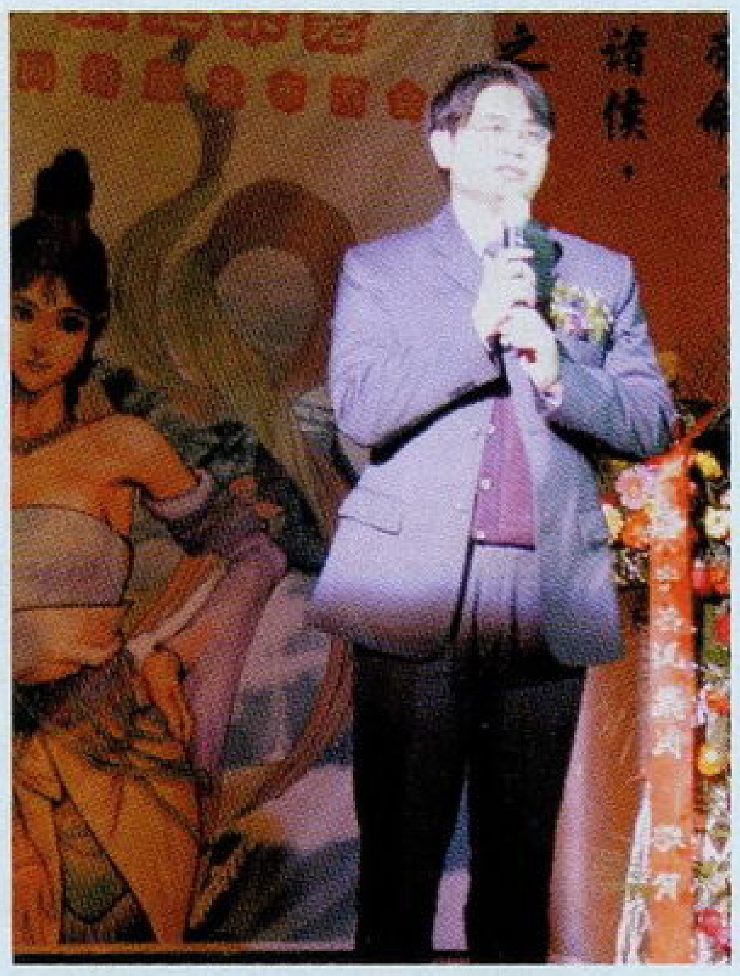
2 月 14 日在日本发售的主机会有3种颜色，分别是银白、蓝色和黑色，而在晚些时候（2003 年 3 月 23 日）北美的GBA SP 也会发售，会有银白和蓝色两种颜色，售价为 99.95 美元。紧接着欧洲也会在 3 月 28 日发售新主机，售价在 129～139 欧元（135～145 美元）之间（包括了 30 欧元的优惠券）。

在新主机发售前1个月才向外界公布消息，任天堂这次的保密工作做得真好啊。虽然新主机的机能没有任何提升，但小巧的外形和发光的屏幕足以让玩家为之心动，而且GBA SP 的尺寸比 GBA 小，重量也要比 GBA 轻，随手便可放在口袋里，的确可算是真正的“掌机”了。主机的造型明显走的是前卫和时尚的路线，相信这是任天堂吸引更多高年龄层玩家的一个手段。而对于国内的玩家来说，最关心恐怕还是价格，12500 日元折合人民币 880 元左右，不过到时候不被炒过千元才怪，想在第一时间入手的玩家可要有思想准备。另外，主机附带的电源是 110V 标准，与国内的 220V 电压不匹配，到时候记得准备一个变压器。

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

网星艾尼克斯 林阜民先生专访

本刊曾提到过由ENIX和大宇共同出资在北京成立的网星艾克斯公司。前不久母公司之一的ENIX与SQUARE宣布了合并的惊爆消息，而另一家母公司大宇也在家用机平台上有一系列动作。SONY进军中国游戏业的号角已经响起，相信网星艾尼克斯在不久的将来，不仅会在其擅长的网络游戏方面再接再厉，在其他方面也会有所建树。恰逢网星艾尼克斯为新作《轩辕剑网络版》的发售举行新闻发布会，本刊记者就读者感兴趣的话题专程采访了网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司的副总经理林阜民先生，采访在亲切友好的气氛中进行。


▲林阜民先生在《轩辕剑网络版》新闻发布会上。

——林总您好！

林阜民（以下简称林）：你们好！抱歉，重感冒，声音有点哑。

——真是抱歉，在您生病时还打扰您。

林：没关系。

——那现在可以提问了吗？

林：可以可以。

——对于网星艾尼克斯的作品，国内的玩家，特别是网络游戏的玩家都十分熟悉。我们想通过这次机会进一步了解一下贵公司的历史与发展。

林：嗯……我们网星从2002年初成立，到今年一年了，从发展状况上来看都还不错。最主要的是因为网星的产品本身就是一些不错的在线游戏，比如《魔力》（指《魔力宝贝》），加上运营团队经过两年的经验积累，在玩家中也有不错的风评，这样好产品配合好人气，就达到了一个不错的成绩。网星的母公司一家是台湾的大宇（以《仙剑奇侠传》、《大富翁》等游戏而闻名），一家是日本的艾尼克斯，我们网星在国内主要是负责运营的部分，所以两家公司提供的产品都是我们直接进行经营和管理以及销售部分的工作。另外，今年我们除了把目前运营的线上游戏经营好之外，未来也可能“跨族”，比如经营一些手机游戏等等。游戏其实是人类的一种“DNA”，人就是有爱玩的天性。我们认为，游戏除了在电脑、电视上玩之外，在手机、PDA等东西上也可以玩。

从今年来说我们希望能够制作一些好的游戏，因为像我们很多员工，包括我其实都研发过（游戏），对游戏的品质及精神上都希望它能够达到一定的水平。比如大宇的《轩辕剑》，它讲的就是历史；《仙剑》讲的就是情；《大富翁》讲的就是益智；而《魔力》讲的就是一种平衡。那么这些游戏对小孩子来讲就很有一些教育意义，不要老是打打杀杀，《魔力》虽然也有打斗，但不会把人打死，最多打飞而已。

——打飞时的样子很可爱呀！（笑）不知道林总您是否了解我们杂志？

林：看过呀，很不错的，因为PS2、Xbox我们也有买。

——是吗？我们知道现在网星有艾尼克斯作后盾，国内玩家对艾尼克斯也是非常熟了。现在又有艾尼克斯和史克威尔合并这个大事件，网星对此又有什么看法？

林：艾尼克斯和史克威尔两家都是以研发为中心的游戏公司，合并之后他们的比较强的产品都会慢慢朝线上游戏发展。《最终幻想XI》就做得很不错，就是对硬件配备要求比较高。这两家公司合并之后，这对网星来讲是个好消息。第一，资金方面本来就不是问题；第二就是有优秀的产品，比如像《魔力》还有即将上市的《深邃幻想》。就艾尼克斯来讲的话，线上游戏的开发与经营重点基本上是会放在网星这边。未来像《最终幻想》、《勇者斗恶龙》的网络版都有可能是由网星运营。当然了，也有直接放在海外，而国内玩家连上国外服务器进行游戏的可能性，到底会怎样现在还不得而知，因为两家公司也才刚宣布合并，而真正走上正轨也需要有半年以上的时间。2003年对于艾尼克斯和史克威尔来讲会是一个调试的年度，他们这次合并最大的目的就是将研发和资金的力量进行整合。

——您对现在的家用机市场怎么看呢？

林：大家都知道，硬件是早买早享受，不买不后悔。PS2因为出得早，所以在硬件方面比Xbox要弱一些，Xbox游戏的画面看上去质感就特别好。要是国内引进PS2的话，大约一台要1600元人民币左右，但是如果加上1800元的上网套件的话那真的是太贵了，我认为上网套件这些设备在800到1000元左右就比较合理了。而Xbox呢，它本身就像一台电脑，只是没键盘而已，所以我认为它的空间可能会比较大。第三就是NGC，因为众所周知的原因，虽然价格上不是很贵，在全球的销量占第二，但在中国市场相对地就比较小。NGC我也在玩，它的游戏性确实不错；Xbox游戏都偏向欧美型，以运动类什么的为主，不怎么符合亚洲人的口味；而PS2方面也是有好有坏，不过游戏类型多，所以比较起来，就游戏类型上看PS2比较有利，而上网最好的是Xbox，游戏性最好的自然是NGC，像《阳光马里奥》、《塞尔达》。而Xbox上就是《沙滩排球》，以辣妹来吸引人。（笑）

在去年游戏业的产值已经超过了电影，我估计2003年游戏的总产值会达到2000亿美金，所以发展的空间会非常大。我想随着国民收入的慢慢提高，而游戏机的成本会逐渐降低，这样一来总有一天会在国内普及。就现在而言，游戏机的最大市场是北美和日本，相信有一天国内应该能成为最大的市场，希望大家一起努力让这个时间更快到来。网星也会在这个过程中不断努力的。

——现在PCGAME和TVGAME相互移植的情况比较多，那这方面网星会有什么动作呢？

林：这种情况确实很多，比如暴雪公司就要在PS2上推出一款原电脑游戏的续作（指《星际争霸：幽灵》），而《FF XI》也在PC上推出了，不过PC的硬件配备永远高不过同期的游戏，《FF XI》在TNT2上跑每秒一帧，都快成屏保了，不过我相信在移植上问题应该不大。如果有好的产品，网星也会在这方面做一些工作的。

——包括《FF XI》吗？

林：有可能，但这个我不敢打保票。

——那您对于国内的游戏开发方面有什么看法？

林：其实做游戏就像做电影一样，要有自己（国家）的文化内涵，网星就是要吸收各个游戏的精华，培养国内游戏研发力量，把好游戏带给国人。大家都知道光荣的《三国志》，国外很多小朋友也是玩了这个游戏之后才认识了中国历史。我相信中国有很多题材会让全世界玩家感兴趣。一方面有教育意义，一方面可以培养研发人才，一方面也可以赚钱，这样子就最好不过了。从现在的（网络游戏）市场来看，钱都让韩国给赚走了。（笑）虽然说《魔力》是日本的，但部分研发会引到中国（开发者）自己的身上，企划以后慢慢也会由中方取代。这瓶子还是日本的，但汤就是中国人自己的了。所以研发要多多加强，这一点也需要国家多提倡，多鼓励。韩国的游戏业发展得这么快也是有着各方面原因的。（说到这里林先生有些无奈）

单机版GAME被盗版打得很惨，但像Online Game没有盗版的问题，在营运方面也有优势，所以就要珍惜这个时机，投入自己的力量，不然想追上别人真的很难。游戏研发也是一种文化，是经验的累积，最短也要两三年，而且要很专心，如果随随便便的话，七八年都做不出来。所以我们网星希望能扮演这种（带头的）角色。

——如果是这样那就太好了！真的非常感谢林先生能够接受我们的采访，谢谢。

林：不用客气。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SCOOP
PS2及PS的销售又创历史新高 全球两个月内PS2销售了850万台

1月9日，SCE公布：在2002年的年末商战中PS2与PS的硬件和软件的全球总销售数，合计达到了有史以来的最高水平。

11、12月期间，PS2在日本国内的硬件实际销量与去年同期相比减少了27%，只达到了94万台；但北美方面销量却上升了42%，达到400万台以上的销量；欧洲方面更是上升了50%，创下了240万台的销售纪录。全世界总和上升了24%，达到850万台的销量。而PS方面，目前PS在全球的合计销量已经达到了9200万台，在年末的这两个月期间又售出了200万台。

软件方面，2002年末PS2软件在全球的出货量总数与2001年同期相比增加了41%，达到了5200万份。在日本，SQUARE的《无尽沙加》、KONAMI的《WE6 FE》、NAMCO的《宿命传说2》都获得了不俗的销售成绩；在欧美方面，除了美国Rockstar Games的《Grand Theft Auto：Vice City》热卖以外，美国ELECTRONIC ARTS的《James Bond 007：Nightfire》、《FIFA Soccer 2003》，SQUARE Electronic Arts的《王国之心》等获得了极高的人气。

软件 SOFTWARE
任天堂公布3款全新的GBA游戏 马里奥、瓦里奥都将继续登场GBA

任天堂1月7日在日美欧三地公布了GBA SP，在伦敦公布时，任天堂也公布了全新的GBA游戏列表，其中有3款游戏是全球首次公布的，包括《超级马里奥Advance4》、《GBA大战略2》及《瓦里奥 Ware》。

《超级马里奥Advance4》的欧洲发售日定于2003年第4个财政季度，至于新作将会是移植作还是原创作品则未有任何消息公布，英国的NGC杂志报道《超级马里奥Advance4》将会是大名鼎鼎的《超级马里奥兄弟3》。

《瓦里奥 Ware》的欧洲发售日最早，定于2003年第2个财政季度。而《GBA大战略2》则是将发售日定于2003年第3个财政季度，目前《GBA大战略2》已经公布了部分游戏画面。

事件 EVENT
SQUAE与ENIX合并计划出现风波 股票交换比率更改之后计划照旧

1月10日，在SQUARE与ENIX公布合并的消息之后一个多月，突然传出SQUARE的最大股东宫本雅史对当初所公布的两公司的股票交换的比例表示不满的消息，同时宫本雅史还将在未来的股东大会上对合并的方案投反对票，这条消息也很快得到了SQUARE方面的确认。由于宫本雅史是持有SQUARE40%股份的最大股东，所以如果宫本雅史投反对票，那么SQUAE与ENIX合并计划将宣告破产。原来的股票交换比率为：以SQUARE的1股交换ENIX的0.81股。在SQUARE与ENIX双方确认这条报道之后，SQUARE与ENIX也表示将会进行进一步的协商，以保证合并计划如期进行。

1月14日，SQUARE社长和田洋一在东京证券交易所举行记者见面会，宣布SQUARE与ENIX之间的股票交换率变更，由原来的SQUARE 1股换ENIX 0.81股改为SQUARE 1股换ENIX 0.85股。看来是ENIX方面最后做出了让步，ENIX的福岛康博会长在记者见面会上表示：“权衡利弊之下，觉得还是应该进行合并。”改变了股票交换比率之后，SQUARE与ENIX合并计划也扫清了障碍。

▲最后是ENIX方面做出了让步。

事件 EVENT
GAME BOY PLAYER发售日确定 HORI产的专用手柄也将登场

任天堂11月19日曾宣布将推出的NGC用的可以玩GBA软件的新周边产品“GAME BOY PLAYER”（GB PLAYER），1月14日，任天堂又确定了GB PLAYER将于2003年3月21日发售，售价为5800日元。

除了确定发售日以外，日本著名的游戏周边产品制造商HORI宣布将会推出在NGC上玩GB PLAYER时的专用游戏手柄，因为GB PLAYER使用的是数码输入，因此HORI的GB PLAYER专用手柄使用数码输入方式，并暂名为“HORI DIGITAL CONTROLLER”。该手柄的在外形上与当年的SFC手柄具有一样的外形，只不过右边按键的排列改为与NGC手柄一样的排列，“HORI DIGITAL CONTROLLER”去掉了NGC手柄所具有的两个模拟摇杆及振动功能。“HORI DIGITAL CONTROLLER”一样可以用在NGC游戏上，但如果用它们来玩一些必须要使用到摇杆的NGC游戏时，就无法进行游戏。“HORI DIGITAL CONTROLLER”将于2月21日发售，售价为1500日元。

▲用GB PLAYER玩《塞尔达》，好漂亮的画面啊。

HORI方面表示，“用该手柄玩GB PLAYER当然是很流畅的，到2月7日NGC《任天堂益智游戏集》这款以十字键的操作为主的游戏发售时，人们就会感受到用这种手柄玩将可以获得更流畅的感觉。

▲小巧玲珑的SFC手柄给人好怀念的感觉啊。

特报 SCOOP
NGC即将进入中国大陆市场 任天堂将积极开创亚洲市场

任天堂社长岩田聪在1月9日接受日本《朝日新闻》采访时明确表示，任天堂的家用主机NGC将正式进军中国大陆市场，目前已经处于计划阶段。

到去年底之前任天堂已经正式进军韩国及香港、台湾两地，现在也准备进入中国大陆市场。任天堂认为，在中国大陆以沿海地区为中心的地区，居民的收入已有大幅增长，同时中国也已经加入了世界贸易组织（WTO），这都为进军中国市场提供了条件。目前日美欧市场已经趋向于饱满，要想在这3个市场获得大的收益已经很难，因此岩田聪表示：“亚洲市场充满机会，因此必须在亚洲市场获得成功。”

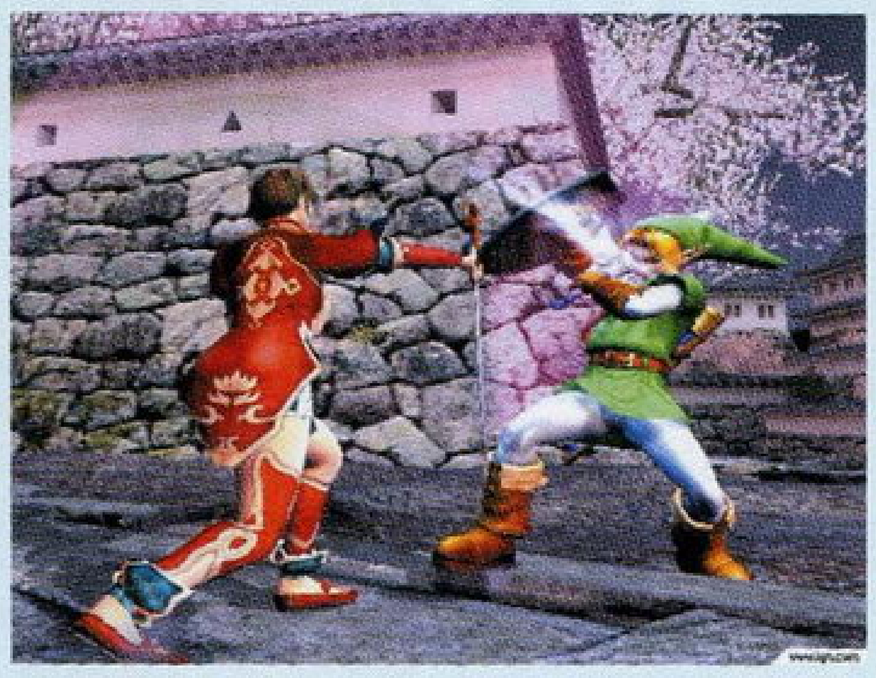
任天堂表示，到2005年3月底，NGC的销售目标为全世界5000万台。而任天堂也原计划在2002年在全世界售出1000万台主机，但在2002年10月，任天堂又将发售目标降低了200万台。到2002年9月底为止，NGC的全球销售量仅为668万台。（当时PS2的出货量已经达到了4156万台）在2002年年末的商战中，NGC的销售不佳，反倒是比2001年同期减少了30～40%的销量，岩田聪公开表示，NGC的销售数比计划中的少售出了100万台以上。

在NGC销售成绩不佳的另一方面，GBA的销售却又比任天堂预想的还要好，GBA的销售将轻松达成原计划1500万台的销售目标。为此，岩田聪表示今后将会大力开发GBA与NGC连动的游戏，希望能通过GBA来促进NGC的销量，让那些拥有GBA的人也会去买NGC将是任天堂今后的销售战略。“今年所发售的游戏有大约一半都可以让NGC与GBA进行联动。”岩田聪说道。

www.plumbook.cn

事件 EVENT

NAMCO公布家用机版《灵魂能力II》 三大机种各有独自的新增角色



1月15日，NAMCO在日本举行了《灵魂能力II》(《SOUL CALIBUR II》，以下简称《SCII》)家用机版发表会。公布了《灵魂能力II》的NGC版、PS2版及Xbox版将于3月27日同时发售，售价均为6800日元。

发表会上，NAMCO的原田先生表示，“NAMCO年末的销售额比去年同期提高了20%，但只凭续篇作品是很难让玩家满足的。今后只有开发出一些崭新的东西才能得以生存。”

另外，对去年所进行的公司重组，原田表示：“去年改组之后确立了制作人制度，今后3年内NAMCO的软件不管是质还是量都将倍增。”

会场上NAMCO还宣布将与任天堂进一步展开合作，任天堂方面的高层波多野先生对两家公司的合作发表了发人深省的谈话：“去年日本游戏界所取得的实绩大家也都看到了，除了《口袋妖怪》取得了销售400万套的销量成绩以外，超过100万的软件就只有1款了。可以说今年是游戏界欠收的一年吧。对这种严酷的现状，我们任天堂以及NAMCO都抱有危机感。为了不辜负玩家们的期待，启发游戏开发者们的创作力，我想就必须要超越公司的障壁来进行一些合作。这次让我们的宝贵财产‘林克’在《SCII》中登场，就是这样一种合作。也希望玩家们能对这次合作有所期待。”

《SCII》是NAMCO的招牌3D武器格斗游戏，原作街机版已于2002年推出，这次移植到三大机种，除了保证100%的移植度以后，还将会有极为引人注目的全新角色登场，而且这也是这次家用机版最大的卖点，别出心裁的是，三大机种上所具有的新角色各不相同，其中NGC版所增加的角色为来自“《塞尔达》系列”名字如雷贯耳的林克！PS2版的新角色则是“《铁拳》系列”的招牌角色三岛平八，三岛平八仍将以空手的状态出现在游戏中。而Xbox的新角色则是在欧美中人气极高的漫画人物“再生侠”(SPAWN)。除此之外，三大机种还都有一名共通的全新角色，名为“Necrid”。

关于《SCII》更多的情报，请期待近期本刊的详细报道。

▲NGC版独有新角色，林克。

▲PS2版独有新角色，三岛平八。

▲Xbox版独有新角色，再生侠。

▲三机种共通新角色，Necrid。

软件 SOFTWARE

《Enter The Matrix》终于准备面市 《骇客帝国》2003年将全媒体出击

1月7日，超大牌科幻电影《骇客帝国》(《The Matrix》)相关游戏的发行公司INFOGRAMES与制作公司SHINY STUDIOS终于进一步公布了《骇客帝国》相关游戏——《Enter The Matrix》的进一步情报。配合今年即将上映的两部《骇客帝国》电影续集，《骇客帝国》将在动画、电影、游戏等多方面媒体共同出手，希望能取得相乘效应，取得更辉煌的成绩。

《Enter The Matrix》将是一款跨平台的游戏，游戏内容并非完全搬自电影《骇客帝国Reloaded》，而将具有自己独有的内容，而且以电影中的两个配角为主。《骇客帝国》的电影导演Wachowskis兄弟(Larry and Andy)也将积极参与游戏的相关制作，而且专门为游戏创作了长达244页的企划书，届时，游戏将会具有电影所没有的独家脚本，包括不同的拍摄人员、不同演员及不同的场景。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■1月7日，SONY与东芝从Rambus公司(著名内存供应商)中获得了一项高速内存数据传输的技术，这项技术将会应用于Cell芯片(PlayStation 3将采用的主处理器)。这项技术分为两种，一种为“Yellowstone”(黄石)技术，应用于内存与处理器之间的数据传输；一种为“Redwood”(红木)技术，应用于与芯片与芯片之间的数据传输。

■SEGA公布将推出两款《索尼克》新作，包括原DC版《索尼克大冒险》在NGC上的移植作——《索尼克大冒险DX》及在GBA上的《索尼克弹珠台聚会》，两款作品都预定将在2003年夏发售。

■PS2《真·三国无双3》在2月27日推出时还将发售超级限定版，名为《真·三国无双3 珍宝盒》，售价为12800日元。“珍宝盒”的内容有：《真·三国无双3》游戏碟、《真·三国无双2 猛将传 最强存档收录》CD、《ω-Force秘传攻略法》、《角色设定画集》、16张武将角色卡、全角色扑克牌、《真·三国无双3》徽章、《CD话剧集 三国志总集编第1部》、《三国志英杰档案》(书)。

■目前MIDWAY宣布《致命格斗：死亡联盟》已经突破了百万销量，该作在PS2、NGC、Xbox及GBA上都推出了相应版本，100万的销量是各版本销量之和。

■移植到PS上的《最终幻想》及《最终幻想II》也将推出美版，美版名为《Final Fantasy Origins》，值得注意的是，美版是将两款游戏合二为一放在同1张碟里的，因此只会有一个名字——《Final Fantasy Origins》，目前发售日定于2003年4月5日，想玩英文版的玩家可要注意了。

■《最终幻想战略版 ADVANCE》(《FFTA》)的发售日与GBA SP一样是2月14日，近日任天堂公布将于同日发售《FFTA》与GBA SP同捆的限定版，同捆限定版中的GBA SP将是特别的珍珠白颜色，限定版的名称为《GAMEBOY ADVANCE SP & FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE PEARL WHITE EDITION》，定价为18300日元，同捆限定版中除了游戏本身及GBA SP主机以外，还另送有两样礼物。

■1月2日，美国权威财经杂志《商业周刊》公布他们所评出的“全球最佳经营者25人”，日本方面共有3人入选，其中一位正是SCE社长久多良木健，其余两位分别为丰田的张富士夫及佳能的御手洗富士夫。

■将于3月27日发售的《第2次超级机器人大战α》将同时推出限定版，限定版将会同捆游戏中的4架主角机器人的模型，售价为9980日元，普通版售价为7980日元。预约《第2次超级机器人大战α》还将可以得到预约特典，预约特典是1张视频DVD。DVD中将收录众多有关“《超级机器人大战》系列”的影像，影像将概括“《超级机器人大战》系列”的历史及“《超级机器人大战α》”的历史。

www.plumbook.cn

本文只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

文：特约撰稿人 DARKBABY

不安与期待——写在2003年的伊始

在过去的一年里，发生了许多足以改写游戏产业历史的重大事件，SQUARE与ENIX的突然合并、任天堂社长山内溥引退、SQUARE重返任天堂阵营、《DQVIII》正式发表等等，在整个年度里大家切身感受到了商战的风云诡谲。时光的车轮毕竟不会稍作停留，我们在不安与期待中迎来了新的一天。

索尼的王者主机PlayStation2在2002年末轻松突破了全球4500万台出货量；PS2版《GTA：VC》在欧美仅用半年时间就达到了近600万份的销量；任天堂出品的GBA版《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》仅用不足一个半月就实现了出货400万份的惊人成绩；NGC版《塞尔达传说 风之杖》众望所归地成为游戏史上第四个满分游戏……在这些繁荣表象的粉饰下，给很多人造成了TV游戏产业正不断蒸蒸日上的错觉，实际情况却远没有那么乐观，用“低迷”来形容也毫不过分。

进入了被称为主机成熟期的第三个年头，日本本土的出货量超过1100万台的PS2并没有真正尝到丰收的喜悦，全年度销量突破百万的游戏仅《WE6》一个，总体软件销售呈逐步下滑态势。年末商战期间，PS2在11～12月的软硬件销售额比去年下滑了约37%。被SCE寄予厚望的PS BB计划至今仍进展缓慢，一度有谣传说当局已经默认了计划的失败。再看索尼的对手任天堂和微软：任天堂在2002年前10个月的表现实在是不尽人意，一连串软件攻势均未奏效，尤其是看家大作《阳光马里奥》的人气跌落程度超出了大多数人的预想，NGC在欧美也因微软的价格攻势而陷入苦战中。便携机GBA因为缺乏有力大作而困扰，主机发售至今软件销量突破50万的作品屈指可数。年末商战的12月间虽然因《塞尔达传说 风之杖》等数款力作支持形势大为好转，NGC的月间销量还是比去年下滑了整整34.8%。如果没有GBA和《口袋妖怪》的年末疯狂热卖，任天堂在2002年的整体表现完全可以用“一败涂地”来形容。至于微软Xbox在欧美虽然凭借疯狂的降价攻势在与NGC的缠斗中稍占上风，但是软硬件销量始终无法望及PS2项背，在日本Xbox已经远远被甩在了其他两台主机身后，年末商战的大作《铁甲飞龙 ORTA》也不能带动主机销量，KOEI、ATLUS等日系厂商全面撤退的形势已经不可逆转。

严冬似乎终于来临了。除了日益萎缩的日本市场，全球最大的消费市场美国在圣诞商战也出现了低迷倾向，12月份三大主机的硬件销售台数合计虽然突破了500万大关，但是这个数字仅仅相当于PS2去年同期的当月销量，市场饱和的迹象已经初露端倪。对于大多数的游戏厂商来说，2002年仅仅只是噩梦的开端，越来越多的知名厂商因为财务问题而陷入困境。北美著名的MIDWAY、INTERPLAY即将被插标贱卖，ACCLAIM濒临破产边缘。日本方面同样风声鹤唳，CAPCOM、SEGA将被并购的传闻此起彼伏，而SQUARE与ENIX的合并案则应该被视为业界不振的最佳注脚。寡占化已经成为目前制约整个游戏产业发展的最大障碍，2002年度北美由EA、ACTIVISION、ROCKSTAR、THQ、任天堂等5家占据了65%的软件市场份额，日本软件市场的75%份额也被任天堂、KONAMI等10社所瓜分，中小厂商的生存空间越来越狭窄，虽然投放市场的软件数量呈现逐年递增趋势，但总体的销售情况却每况愈下。

2003年是TV游戏业界成败的关键一年，商战的形势也将更趋险恶，新年伊始空气中就已经散发出浓郁的火药味，先后传出了PS2、Xbox即将推出廉价版本新型号主机、任天堂与著名便携PC厂商PALM业务合作等一连串惊爆消息。从1月31日开始的两个月间SCE为PS2准备了空前的软件阵容，志在凭借《星之海洋3》、《FFX-2》、《真·三国无双3》、《鬼泣2》等大作先声夺人，争取全年压制对手的发展势头。从理论上说PS2主机已经步入了衰退期，但是同时掌握有《DQ》和《FF》两大王牌的主机根本没有失败的可能，本年度SCE的首要任务就是利用《DQVIII》、《FFXII》两款超大作RPG相关情报的陆续公开来继续维持人气，然后在适当时机发表后继主机PS3的正式规格。SCE必须在2005年PS3推出之前进一步压缩竞争对手的生存空间，以确保新旧主机的顺利交替。NGC和Xbox这对难兄难弟在世界范围展开了贴身肉搏战，分别在各自的传统领地确立了明显优势，虽然目前无法直撄PS2之锋芒，但两大主机的全球销量在今年上半年都将越过千万大关。对于这两台进入成熟期的主机来说，如何活用各自硬件性能上的优势与对手周旋并最大限度割据地盘是他们在未来必须解决的课题。目前的销售成绩对初出道的Xbox来说已属不易，该主机最大的弱点就是势力分布不均衡，在欧美Xbox已经稳步占据了大块的市场份额，而在日本则已经面临全线崩溃的状态，长远看这种失衡状态将不利于软件资源的调配。微软在过去利用Xbox强悍的硬件性能和简便的开发环境吸引了很多第三方软件厂商，但是目前这种势头已经不如最初那么猛烈了，越来越多的厂商为谨慎起见继续以PS2平台为战略重点。由于市场定位与PS2过于相似，Xbox在新的一年中所受到的冲击将远比NGC更强烈。硬件性能不如Xbox ，软件号召力不如PS2，目前NGC处境之尴尬可想而知，不过凭借着《口袋妖怪》的势如破竹，任天堂掌机霸主的地位得到了进一步巩固。今年任天堂的战略重点主要是新形态游戏的研发以及NGC与GBA的互动，任天堂已经了解到仅仅依靠《马里奥》和《塞尔达》等传统名作无法一举扭转局面，因此希望通过开发一些全新形态的游戏以唤起消费者的购买欲望。任天堂虽然很早提倡NGC与GBA互动，但真正意义上的互动却从来没有展开过，为此任天堂特意推出了利用NGC实现在电视屏幕上玩GBA游戏的新外设“GB PLAYER”，虽然这款外设可能在一定程度上影响到GBA主机的销量，但是能够活用GB系列的庞大软件资产可以大大缓解NGC软件匮乏的症结。从更深角度着眼，GB PLAYER显然是为《FFCC》等一些NGC与GBA互动的软件发售准备的，借助这个外设人们将体会到游戏的双倍乐趣。今年开始CHUNSOFT等著名软件厂商陆续加入任天堂阵营也将大大增强NGC的号召力。

除了硬件厂商的激烈交锋将引发诸多话题以外，2003年最令人关注的不外乎“ONLINE游戏的全面展开”和“软件厂商的存续重组”这两件大事。

PS BB和Xbox Live2003年将在全球范围内正面交火，目前有数十款ONLINE游戏正在紧张开发中，作为先行者的《FFXI》其合计有效注册用户已经突破了20万人，今年上半年的发展趋势是成败的关键，《FFXI》的成败同样也将对SCE的PS BB计划的推广产生重大影响。Xbox Live是微软促销Xbox最有力的战略武器，Xbox在三大主机中拥有着最理想的网络环境，Xbox Live在北美展开以来口碑极佳，与PS BB形成了鲜明对比。一直作为旁观者的任天堂也将按捺不住加入了战团，作为迟到者当然必须拿出绝活来扭转劣势，最新公布的《马里奥赛车GC》、《动物森林2》都是ONLINE的绝佳题材，而大红大紫的“《口袋妖怪》系列”在NGC的最新作也必定将全面ONLINE化，这款必杀大作的成绩甚至具有改变业界格局的惊人效果。三大主机ONLINE计划的陆续展开将是业界势力图划分的一大不确定因素，对于未来次世代主机的规格制订也会起到积极导向作用。

SQUARE和ENIX这两家RPG王牌厂商将在2003年4月1日正式合并，此事件决非TV游戏界孤立的个案，在未来还将会发生类似的情况。市场的急剧萎缩、开发费用的不断高腾导致软件商举步维艰，业界正不断呈现两极分化的局面，在日本的众多大厂商中固然有KONAMI、KOEI这样的零借金（无外债）绩优企业，也不乏诸如NAMCO、CAPCOM这等债台高筑者（去年9月末财务调查情况：NAMCO贷款580亿日元、CAPCOM贷款620亿日元），一旦游戏产品的供求状况继续失衡，很有可能再次出现知名厂商被收购甚至破产的惊人事件。SEGA在2003年的表现是业界关注的焦点，自从退出硬件市场后，这位昔日的巨人的影响力日见低沉，去年的全球软件销售额仅为最鼎盛期的三分之一，勉强保持着账面的收支平衡。目前SEGA的管理层存在着很大问题，已故会长大川功一力提拔的COO香山哲在社内支配力微弱，各分社间缺乏有机的协作互动，软件运作没有长远的规划，员工待遇和素质均不如同业者（SEGA员工的平均年收入仅相当于任天堂员工的二分之一，任天堂员工去年平均年收入为808万日元，SEGA为380万日元），近期SEGA与母公司CSK集团的关系急剧恶化，更让投资者对其充满了不信任感。2003年是决定SEGA命运的一年，生存还是毁灭将在这一年彻底揭晓……

不安与期待并存着，明天到底会怎样？

www.plumbook.cn

新作发售表

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

2月					
2月20日	王子殿下 Lv1.5 王子殿下的蛋	王子さま Lv1.5 王子さまのたまご	AVG	KID	5800日元
3月					
3月27	格斗之王'97 (Psone Books)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (Psone Books)	FTG	PLAYMORE	1980日元
3月27	格斗之王'98 (Psone Books)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (Psone Books)	FTG	PLAYMORE	1980日元

PLAYSTATION2

2月					
2月13日	**指环王 双塔**	**ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔**	**ACT**	**EA・SQUARE**	**6800日元**
2月13日	**指环王 双塔 收藏盒（限定版）**	**ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔 クレクターズBOX（限定版）**	**ACT**	**EA・SQUARE**	**9800日元**
2月13日	**枪下游魂4 生化危机 英雄不死**	**ガンサバイバー-4 ヒーローズ ネバー ダイ**	**STG**	**CAPCOM**	**6800日元**
2月13日	**枪下游魂4 生化危机 英雄不死 (GUNCON2同捆版)**	**ガンサバイバー-4 ヒーローズ ネバー ダイ (ガンコン2同捆版)**	**STG**	**CAPCOM**	**6800日元**
2月13日	**Z.O.E.2**	**アヌビス ZONE OF THE ENDERS**	**ACT**	**KONAMI**	**6800日元**
2月13日	Z.O.E. (PS2 the Best)	Z.O.E. (PS2 the Best)	ACT	KONAMI	2800日元
2月13日	J联盟 策略经理	J.LEAGUE TACTICS MANAGER	SLG	SAMMY	6800日元
2月13日	创造职业棒球队2	プロ野球チームをつくろう！2	SLG	SEGA	6800日元
2月13日	**维纳斯与布雷斯 魔女・女神・灭世的预言**	**ヴィーナ&スブレイブス 魔女と女神と灭びの予言**	**RPG**	**NAMCO**	**6800日元**
2月13日	**维纳斯与布雷斯 魔女・女神・灭世的预言 限定套装版**	**ヴィーナ&スブレイブス 魔女と女神と灭びの予言 プレミアムボックス**	**RPG**	**NAMCO**	**9800日元**
2月13日	龙珠Z	ドラゴンボールZ	ACT	BANDAI	6800日元
2月20日	真・女神转生Ⅲ 夜想曲	真・女神转生Ⅲ ノクターン	RPG	ATLUS	7800日元
2月20日	真・女神转生Ⅲ 夜想曲 豪华包	真・女神转生Ⅲ ノクターン デラックスパック	RPG	ATLUS	12800日元
2月20日	机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记 攻略指令书	机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオン独立战争记 攻略指令书	SLG	BANDAI	3800日元
2月27日	**星之海洋3 直到时间的尽头**	**スターオーシャン3 Till the End of Time**	**RPG**	**ENIX**	**7800日元**
2月27日	**真・三国无双3**	**真・三国无双3**	**ACT**	**KOEI**	**6800日元**
2月27日	**樱大战 浓情之澜**	**サクラ大战 热き血潮に**	**AVG**	**SEGA**	**6800日元**
2月27日	**樱大战 浓情之澜 初回限定版**	**サクラ大战 热き血潮に 初回限定版**	**AVG**	**SEGA**	**9800日元**
3月					
3月13日	**最终幻想X-2**	**ファイナルファンタジーX-2**	**RPG**	**SQUARE**	**7800日元**
3月13日	**VR战士4 进化版**	**バーチャファイター4 エボリューション**	**FTG**	**SEGA**	**6800日元**
3月20日	**妖精战士 精灵的黄昏**	**アークザラッド 精灵の黄昏**	**RPG**	**SCEI**	**5800日元**
3月20日	**妖精战士 精灵的黄昏 限定套装版**	**アークザラッド 精灵の黄昏 プレミアムBOX**	**RPG**	**SCEI**	**8800日元**
3月27日	**第2次超级机器人大战α**	**第2次スーパーロボット大战α**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**7980日元**
3月27日	**第2次超级机器人大战α 收藏手办套装版**	**第2次スーパーロボット大战α コレクションフィギュアBOX**	**S・RPG**	**BANPRESTO**	**7980日元**
3月上旬	J联盟 创造职业球会3	J.LEGAGUE プロサッカークラブをつくろう！3	SLG	SEGA	6800日元
3月中旬	信长的野望 Online	信长の野望 Online	RPG	KOEI	价格未定

DREAMCAST

2月					
2月	欢迎来到咖啡屋2	Pia キャロットへようこそ！！2	AVG	NEC	3800日元
3月					
3月6日	**莎木Ⅱ（DC收藏版）**	**シェームⅡ（ドリコレ）**	**FREE**	**SEGA**	**2800日元**
3月6日	**喷射小子（DC收藏版）**	**デ・ラ・ジェットセットラジオ（ドリコレ）**	**ACT**	**SEGA**	**2800日元**
3月20日	**机动战舰 NADESICO THE MISSION（DC收藏版）**	**机动战舰 NADESICO THE MISSION（ドリコレ）**	**AVG**	**角川书店**	**2800日元**
3月20日	**罗德岛战记 邪神降临（DC收藏版）**	**ロードス战记 邪神降临（ドリコレ）**	**A・RPG**	**角川书店**	**2800日元**
3月20日	**零式枪手（DC收藏版）**	**ゼロガンナー（ドリコレ）**	**STG**	**彩京**	**2800日元**
3月20日	**疯狂出租车2（DC收藏版）**	**クレイジータクシー-2（ドリコレ）**	**ACT**	**SEGA**	**2800日元**
3月20日	**SGGG（DC收藏版）**	**セガガガ（ドリコレ）**	**RPG**	**SEGA**	**2800日元**

GAMEBOY ADVANCE

2月					
2月14日	**银河战士 融合**	**メトロイド フュージョン**	**ACT**	**NINTENDO**	**4800日元**
2月14日	**指环王 双塔**	**ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔**	**RPG**	**EA・SQUARE**	**4800日元**
2月14日	**最终幻想战略版 ADVANCE**	**ファイナルファンタジータクティクス アドバンス**	**S・RPG**	**SQUARE**	**5800日元**
2月14日	**最终幻想战略版 ADVANCE（GBA SP同捆版）**	**ファイナルファンタジータクティクス アドバンス (GBA SP同捆版)**	**S・RPG**	**SQUARE**	**18300日元**
3月					
3月20日	游戏王对战怪兽8 破灭的大邪神	游戏王デュエルモンスターズ8 破灭の大邪神	RPG	KONAMI	4800日元
3月	**塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑**	**ゼルダの传说 神々のトライフォーズ&4の剑**	**A・RPG**	**NINTENNDO**	**4800日元**

NINTENDO GAME CUBE

2月					
2月7日	任天堂PUZ合集	ニンテンドーパズルコレクション	PUZ	NINTENDO	5800日元
2月14日	指环王 双塔	ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔	ACT	EA・SQUARE	6800日元
2月28日	**银河战士 PRIME**	**メトロイドプライム**	**FPS**	**NINTENDO**	**6800日元**
3月					
3月6日	洛克人EXE 传送	ロックマンエ グゼト ランスミッション	ACT	CAPCOM	价格未定
3月27日	**P.N.O3**	**P.N.O3**	**ACT**	**CAPCOM**	**6800日元**

XBOX

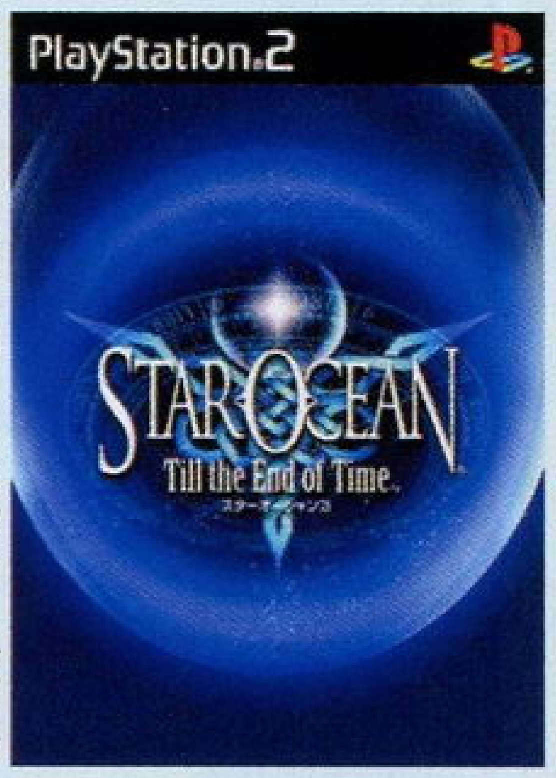
2月					
2月6日	Fatal Frame 零 特别编辑版	フェイタル フレーム 零 スペシャルエディション	AVG	TECMO	价格未定
3月					
3月20日	Thousand Land	Thousand Land	SLG	FROM SOFTWARE	6800日元
3月上旬	蝙蝠侠 黑暗明天	バットマン ダークトオモロー	ACT	KEMCO	6800日元

每年春季都是疯狂出游戏的时候，记得去年这个时候《异度传说》、《鬼武者2》、《王国之心》、《WA3》、《樱大战4》、《生化危机》、《机战Impact》……拼得你死我活，而今年这出戏更是愈演愈烈，可以说今年的软件阵容更加强大，而且我们可以看到，PS2已经进入成熟期，软件的质量也达到了一定的水准，在N个大作的护驾下显出王者之相。但在各大机种的软件阵容中还是从在一些隐患，优秀的游戏还是那么几个，而且基本上都是名作的续篇，优秀的原创游戏鲜有登场。不过在里面我们可以看到CAPCOM的原创游戏《P.N.O3》的身影，这款作为CAPCOM宣布在NGC上的5款个性之作的首发软件，似乎受到广大玩家的关注，游戏到底有什么过人之处，我们拭目以待。

3月的软件之争的惨烈，可谓空前，虽说ENIX宣布与SQUARE合并，但RPG大作《星海3》不得不与《最终幻想X-2》进行一场激战。

看到如此多的游戏不禁想到在经历了11月游戏狂潮的洗礼之后，各位玩家的钱包还没喘过气来，但下一波的攻击又到了，各位的钱包迎来了"第2次冲击"，而且这次的势头似乎更猛，不知道有多少玩家会在这次冲击中"幸存"下来。特别是那些"博爱"的玩家，真不知道如何面临这次"钱包冲击"。

GBA上的《塞尔达》、《银河战士》和《指环王 双塔》的美版都先行发售，所以可能对国内玩家的吸引力不是很大。当时听说GBA SP的发售日为2月14日就有不好的预感，果然，为了及时配合GBA SP的发售，《最终幻想战略版》还是出了同捆版，呵呵，大出血呀，大出血呀！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最速特报

TOP GAME TOP GAME TOP GAME

年末商战特别版 Special

至爱排行榜

本次“排行榜”沿袭总第71期的方式——日本+中国，为各位带来的是日本本土两周和国内一个月的游戏销量情况。在日本方面，可以说年末商战已经宣告结束。任天堂在日本本土依然是风光无限，GBA以惊人的速度持续增长。而SCE则是全球范围内继续遥遥领先，PS2全球总销量已经突破5000万台。因为恰逢日本新春长假的关系，极大地刺激了人们的消费情绪，在这段时期内各种软硬件的销量比其他时期都有了成倍的增长，用万马齐奔来形容也不过分。由于与39000型PS2同捆的关系，《瑞奇与叮当》也飚升上来，是近期值得关注的原创作品。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

多边形主持

2002年12月30日～2003年1月5日

1	口袋妖怪 蓝宝石 任天堂■GBA■RPG■2002-11-21■17万4333套◆累计175万0240套
2	口袋妖怪 红宝石 任天堂■GBA■RPG■2002-11-21■17万1308套◆累计170万9452套
3	王国之心 最终混合版（含限定版） SQUARE■PS2■A·RPG■2002-12-26■9万8450套◆累计26万9399套
4	瑞奇与叮当（含限量同捆版） SCE■PS2■ACT■2002-12-03■8万2396套◆累计37万5278套
5	马里奥聚会4 任天堂■NGC■ETC■2002-11-08■7万2780套◆累计69万8339套
6	桃太郎电铁11 HUDSON■PS2■TAB■2002-12-05■7万1297套◆累计30万7917套
7	塞尔达传说 风之杖 任天堂■NGC■A·RPG■2002-12-13■7万0663套◆累计54万2608套
8	世界足球胜利十一人6 最终进化版 KONAMI■PS2■SPG■2002-12-12■6万8315套◆累计48万2846套
9	无尽沙加 SQUARE■PS2■RPG■2002-12-19■6万0011套◆累计33万8021套
10	洛克人EXE3 CAPCOM■GBA■A·RPG■2002-12-06■5万7927套◆累计33万1610套

2003年1月6日～2003年1月12日

1	口袋妖怪 蓝宝石 任天堂■GBA■RPG■2002-11-21■7万5775套◆累计182万6015套
2	口袋妖怪 红宝石 任天堂■GBA■RPG■2002-11-21■7万3575套◆累计178万3027套
3	瑞奇与叮当（含限量同捆版） SCE■PS2■ACT■2002-12-03■3万1111套◆累计40万6389套
4	王国之心 最终混合版（含限定版） SQUARE■PS2■A·RPG■2002-12-26■2万7729套◆累计29万7128套
5	世界足球胜利十一人6 最终进化版 KONAMI■PS2■SPG■2002-12-12■2万5835套◆累计50万8681套
6	无尽沙加 SQUARE■PS2■RPG■2002-12-19■2万3486套◆累计36万1507套
7	塞尔达传说 风之杖 任天堂■NGC■A·RPG■2002-12-13■2万3275套◆累计56万5883套
8	桃太郎电铁11 HUDSON■PS2■TAB■2002-12-05■2万2269套◆累计33万0186套
9	实战老虎机必胜法 猛兽王S SAMMY■PS2■ETC■2002-12-19■1万9207套◆累计21万4623套
10	洛克人 EXE3 CAPCOM■GBA■A·RPG■2002-12-06■1万7290套◆累计34万8900套

中国TV GAME销量排行榜 Vol.6

2002年12月16日～2003年1月16日

PS2月间游戏销量 TOP5

1	潜龙谍影2 实体 KONAMI■PS2■ACT■2002-12-19 ◆月累计268套
2	世界足球胜利十一人6 最终进化版 KONAMI■PS2■SPG■2002-12-12 ◆月累计223套
3	无尽沙加 SQUARE■PS2■RPG■2002-12-19 ◆月累计82套
4	宿命传说2 NAMCO■PS2■RPG■2002-11-28 ◆月累计64套
5	忍 SHINOBI SEGA■PS2■ACT■2002-12-05 ◆月累计55套

NGC月间游戏销量 TOP3

1	塞尔达传说 风之杖 任天堂■NGC■A·RPG■2002-12-13 ◆月累计483套
2	生化危机0 CAPCOM■NGC■AVG■2002-11-21 ◆月累计259套
3	阳光马里奥 任天堂■NGC■ACT■2002-07-19 ◆月累计27套

Xbox月间游戏销量 TOP3

1	铁甲飞龙ORTA SEGA■Xbox■STG■2002-12-19 ◆月累计79套
2	死或生3 TECMO■Xbox■FTG■2002-02-22 ◆月累计19套
3	分裂细胞 UBI■Xbox■ACT■2002-11-17 ◆月累计17套

本期数据（含批发和邮购）由以下游戏店提供

南京风云电玩	武汉汉口前卫电玩
青岛索尼克电玩专卖	北京新亚电玩
安徽四海电玩游戏专卖店	上海宏龙GAME专卖
济南鑫龙电玩专卖店	上海盛记游戏机专营店
上海智力苑电玩超市	河南亚虎电子商行
宁波东新电玩	上海游戏2000
成都蝌蚪电玩	上海王子游戏店
上海瑞通玩具	南京阿童木电玩部
长沙火炬电子	上海亮仔电玩工作室
南京新世界	兰州岚声电玩精品店
武汉汉口电玩堂	上海游戏机地
沈阳小陆游戏精品	石家庄英特游戏连锁店
安徽四通游戏机销售中心	北京嘉兴游戏机经营店
石家庄GAME无限	上海浦东GAME风暴专营店

流行主机销量榜

1	PS2	1539台
2	GBA	1274台
3	PSone	906台
4	Xbox	362台
5	NGC	250台
6	WSC	6台

RANKING

诺亚杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

格斗之王EX2 咆哮之血

画面 音效 系统
手感

紫枫

游戏发售前还真的担心了好一阵子，没想到玩到后，发现进步是如此之大！人物语音的清晰让人吃惊，而手感更是与街机相差无几！新增角色不管是招式还是人设都可以和历代《KOF》的新增角色媲美了。总体看来算是一款真正发挥了《KOF》魅力的游戏！甚至比起NGPC的《KOF》都有过之而无不及。惟一一点小小的遗憾就是拳击音效比街机版轻脆了一点。向所有掌机玩家推荐这款游戏！

LIKY

直到我进入游戏看到选人画面之前，我的心一直都是悬着的，但是很快，游戏那漂亮的选人画面就给了我一个惊喜——人物形象全部重新绘制，非常酷。紧接着进入游戏，我听到了那熟悉的、《KOF》招牌式的"ROUND 1 FIGHT"的语音，再次激动。正式上手5分钟后，游戏良好的手感已将我完全征服，比起前作绝对是质的飞跃。很多街机版的连续技在游戏里都能一一实现，玩起来真是爽快无比。

胜负师

本人不是"考夫"迷，而且对前作印象也很差，不过本作确实令不少玩家的态度有所改观。画面素质有一定的提高，角色动作的跳帧现象较之前作也得到了较大的改进。系统方面的改动与原创人物设计得中规中规，多数玩家都能接受，遗憾的是平衡性处理不当，BUG也比较明显。本作吸取了《SFZ3↑》简化出招的人性化设定，使GBA的操作手感得到了大幅上升，很多高难度连技都能够得以实现，值得一试。

总分：25 热血推荐

GBA■64M■MMV■THE KING OF FIGHTERS EX2 THE HOWLING BLOOD■2003-01-01■FTG■1～2人

太空侵略者

画面 音效 系统
原作的忠实度

SOUL

二十几年前风行全球的《太空侵略者》？可当年玩过该作的人现在已经是名副其实的叔叔了，所以该作对现在的玩家来说根本感受不到怀旧的气氛。在PS2上推出的这款新作甚至连游戏方法都保留了原作的风格，画面改成了的3D，素质一般，但简单、直接的游戏性还是相当吸引人的，一定次数的连射后可以上升攻击力倒是相当有趣的新增要素。游戏后期变化少，可以无限接关更进一步扼杀了游戏的可玩性。

LIKY

虽然这个具有悠久历史的游戏现在已经进化到PS2上，而且是用到最流行的3D多边形来表现，声光效果也更加绚丽，但说到游戏的本质，却仍然与黑白点阵的初代作品没有太大区别，游戏玩法仍然是那么简单，规则也易懂，谁都可以轻松上手。游戏中的BOSS做得倒是很有迫力，攻击方式也很有气势，算是一个亮点。不过总的来说，游戏过于单调了，敌人的种类也比较少，耐玩性很低。

紫枫

历来科幻题材的游戏紫枫都非常喜欢。可以说，本人是冲着片头动画去买这款游戏的，因为片头太像《天煞》了。进入游戏后，才发现是"小蜜蜂"式的打法，开始感到颇为失望。等玩了一下游戏之后，才发现越是单纯的游戏，却越能体现单纯的乐趣——什么剧情都不用去想，什么谜题也不用去解，玩家只要单纯的躲避与射击便可以了。紧张的工作之余玩一下本作一定会有收获的。

总分：20 不过不失

PS2■DVD-ROM■SQUARE■UNLIMTED：SAGA■RPG■2002-12-19■对应PS2 BB UNIT■至少261KB

鬼眼狂刀

画面 音效 系统
爽快度

D·S

根据《周刊少年杂志》上的热门连载漫画改编的纯动作游戏，"FANS向"非常明显。从那些对原作故事不太了解的玩家的角度去看则是一款难度适中的小品级游戏。游戏有一定的技巧，并且可选择的角色之间的性能差异也比较明显。游戏以讲求连续杀敌的快感为主要卖点，运气和道具的使用同样比较重要。游戏的缺点是版图很单一，几乎没有什么地形效果可言，一顿乱砍之后就很难找到什么其他乐趣了。

LIKY

即使对于那些对原作漫画不太熟悉的玩家来讲，这款游戏仍然是值得一试的佳作，因为你会在它里面找到动作游戏最爽快的一面，用你手中的刀将成百上千的敌人都一一斩杀，不用繁琐地解谜，只用不断前进、不断杀敌就行，其实也可以说，只用不断按键就行。（笑）游戏在场景的描绘上虽然谈不上精细，但充满了独特的和式风味，给人非常清新的感觉，而对于画面细节的注重也表现出制作公司的用心。

阿修罗

在没有拿到游戏之前阿修罗还是比较期待的，因为GBA上就缺少这种爽快的清版游戏。但是实际上手以后却比较失望，因为游戏的画面和系统都和预想中的差很多。整体画面感觉缺少了一种卡通风味，无论是敌人还是主角的动作都没有什么力度感。之前让人很期待的战斗部分也不是很出色，主角的攻击方式十分单调，从头到尾就是砍来砍去，惟一有点看头的必杀技除了有特写和语音外，也没有什么很特别的地方。

总分：20 不过不失

GBA■64M■MMV■SAMURAI DEEPER KYO■2002-12-27■ACT■1人

机动新撰组 萌芽之剑

画面 音效 系统
配音满意度

D·S

该游戏的名气远比游戏的内涵更具有魅力，尽管1999年就已经宣布在PS上发售，可是直到2002年末才推出不免就失去了新鲜感。而游戏画面中对话框里简陋而模糊的字体也让人怀疑究竟在PS2上推出的意义何在。游戏的长度相当令人满意，穿插的动画也非常多，战斗部分借鉴了RPG的玩法，简单而容易上手。触发特殊事件的部分给予玩家的提示比较少，没有什么参考的话很难在通关之前看到全部的特殊事件。

SOUL

超魅力的高桥留美子人设加上广井王子的剧本创造出了另外一种感觉的恋爱游戏！游戏中的搞笑气氛同样吸引人，而穿插其间的多段动画也相当精彩。本作在演出部分虽然很值得称赞，但在游戏性方面就不太令人满意了，冒险部分随机性强，一些事件很难引发；战斗部分采用的是RPG模式，画面用了卡通渲染，但老是黑乎乎的背景有些乏味。但不管怎样，高桥FANS和广井FANS都不要错过该作啊！

邪魔天使

本以为有高桥留美子老师与广井王子的加入，这款游戏将会是一款经典之作，但是拿到一试差点下巴掉到地上，恶劣的界面让人眼睛发花。原期望会有《樱大战》的恋爱系统，但是失算了。也许是看高桥老师的漫画和动画看多了，总觉得，女主角是《乱马》中的九能小太刀，这也许是以著名漫画家来充当游戏人物设定的通病吧。不过游戏还是有可圈可点的地方，那就是战斗时的画面，细节部分表现细腻。

总分：19 不过不失

PS2■DVD-ROM■ENTERBRAIN■机动新撰组 萌芽之剑■2002-12-26■AVG·RPG■至少77KB

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.plumbook.cn

游戏时间 | 超过60小时

宿命传说2

PS2 (DVD-ROM)	NAMCO	RPG	1～4人
	2002年11月28日发售		至少61KB
	对应PS2专用手柄分插		6800日元

文：邪魔天使

在去年的年末商战中，除了《口袋妖怪》这个意料之中的怪物级软件之外，最成功的就是《宿命传说2》（以下简称《宿命2》）了。虽说近80万的销量与NAMCO“达到101万”的目标还有一段距离，不过这已经是“《传说》系列”取得的最好成绩了，虽说从某种程度上是托了《星之海洋3》延期的福，但是，是金字总会发光的。

可以说这是近期最让邪魔感动的游戏了，我玩RPG从来都是注重情节的，因为情节才是RPG的灵魂，何况“《传说》系列”的系统一直都是有口皆碑，这方面不用担心，而且自从《永恒传说》加入了“跑”这个系统后我就更爱这个系列了。作为系列的第一个正统续篇，（指情节上紧密相连）该作又将“《传说》系列”推向了一个新的高峰，虽然没有《FF》那样宏大，但在细节描写上却绝不输于《FF》，特别是在配角的描写上，个人觉得比《FF X》有过之而无不及。

情节上《宿命2》做到了丝丝紧扣，毫无拖泥带水之感，而系列的亮点——战斗，这次更是将“华丽”和“爽快”发挥到了及至，不过就是有的时候画面华丽得有些过分，让人眼花缭乱。虽说如此，但还是希望《传说》的下一作更华丽，更爽快。（笑）

英雄

英雄，才智、魄力、武力兼备，完成伟大事业的人。

这个无数游戏中出现过无数次的词，对于众多玩家来讲，听这个词耳朵都起老茧了吧。但是《宿命2》一出来就将这个关键词抛了出来，可以说，整个游戏就是在对“英雄”这个词进行探索。相信没有哪个游戏的主人公有《宿命2》的凯鲁对英雄这么执着了吧，当莉娅拉从透镜中出来说要寻找英雄时，凯鲁毫不犹豫地说：“英雄？我就是你要找的英雄，看，我手臂上还有英雄的标志！”当时我听到这句话的时候差点没被水呛死，从来没见过有哪个主人公有这么“厚颜无耻”地说自己是英雄的，而女主人公一句“你不是我的英雄”立刻激起了凯鲁的冒险激情，这种开门见山的方式对于剧情发展来说虽然直接了一点，但也可以看出游戏制作人的初衷——就是要做一个单纯得不能再单纯的游戏。

游戏的最后凯鲁说道“英雄是什么？最近我一直在考虑这个问题。拯救世界的人是英雄？救助他人的人是英雄？18年前，父亲他们确实拯救了这个世界；但是，现在，这个世界充满和平和美好并不是因为有那些英雄存在。我想找到那个答案！我感到，在什么地方，有什么，有谁在等着我。”确实，英雄是什么？英雄不过是一个单词，就像一朵浮云一样，更像一个枷锁，当你把这个枷锁套在自己身上时，你永远也成不了“英雄”。每个人的心中都有自己的英雄，也许在不经意间你就变成了别人的英雄，也许你想找的英雄就在你身边。

可能英雄是世界上最后一个知道自己是“英雄”的人吧。

在游戏后期，当凯鲁面对绝望时他去寻找如何解决问题的方法。在询问了上一代的英雄们后，他明白了，要“考虑，考虑，再考虑”、“对自己的选择不后悔”、“你选择的答案不在别人那儿，而在自己的心中”。这些道理谁都会说，不过在什么情况下，由谁来说这些话，这种内容上的把握做得真的是非常细致，这种最简单最直接的表达方式，往往是最能打动人心的，看到这些不禁对游戏的编剧佩服得五体投地。

游戏中的三种情

亲情。《宿命2》中对亲情的着墨相当多，可以说是游戏表现得最出色的地方。凯鲁对斯坦的崇拜，鲁蒂的严厉与舔犊情深，罗尼对凯鲁的溺爱，哈罗鲁德兄妹的手足情深，娜娜莉对弟弟鲁的怀念……这些“亲情”演出相信能赚取许多玩家的眼泪。

没有什么比明明知道自己的亲人会死，而不能去救他更痛苦的事了吧。当哈罗鲁德知道自己的哥哥会死却故作轻松，而看到哥哥尸体而失声痛哭时，真的是相当震撼啊。

在亲情的描写中，个人觉得最感人的还是娜娜莉与弟弟的幻影告别的一幕。“byebye，鲁……”短短的几个字，却包涵着千言万语。

在亲情描写中，最复杂的就是罗尼对凯鲁的感情了吧。对于斯坦的死抱有罪恶感，因此对凯鲁到了几乎溺爱的程度，既像一位兄长，又像一位父亲。（连他自己都说会像父亲一样照顾凯鲁）而这些只是源于赎罪而已，当爱变成一种任务时那将有多痛苦，不过当凯鲁对他笑着说没关系时，罗尼的心也得到了解放与补完，是啊，亲人之间应该是没有芥蒂的，即使是没有血缘关系的亲人。

友情。这个当然体现在各个同伴之间，可以说一款RPG，如果没有友情的描写那它就是不完美的，玩的时候如同嚼蜡。游戏并没有向什么《圣斗士》中那样用大量煽情的字句来描写友情是如何如何伟大，也不会像一些游戏中通过什么对话选项来增加好感度，更不会出现满屏两个烫金大字“友情”的场面，而是潜移默化地用行动与简单的语言来表达，一个轻轻的拥抱，一句鼓励的话语，一切都是“润物细无声”。这里又不得不提娜娜莉与弟弟鲁告别的一段，当弟弟的幻影消失，娜娜莉再也忍不住时，罗尼温柔地说：“好了，哭吧，我不会让别人看见的。”朋友是什么？朋友就是当你无助时出现在你身边的人，朋友就是当你想哭时会拿肩膀来给你靠的那个人。

爱情。说实话，从游戏公布了男女主角的时候就认为这款游戏注定是GOOD ENDING，而凯鲁与莉娅拉之间也注定会有故事发生。不过在爱情方面，游戏就表现得相对比较弱势一点，男女主角在冒险过程产生感情，这在许多RPG里频频出现，但是《宿命2》里面觉得有些牵强。虽说如此，但当知道拯救女主角的方法就是杀死她时还是给人不小的震撼，有种涩涩酸楚的感觉。

相对于凯鲁与莉娅拉，我更欣赏娜娜莉与罗尼之间那介于友情与爱情之间的感情，相隔的就是那薄薄的一层纸，双方都没有捅破，而娜娜莉最后说“反正在同一时代，总有机会相见的”不仅让人浮想联翩，不会出《宿命2-2》之类的作品吧，另一个故事——罗尼的寻找恋爱之旅，呵呵，玩笑，玩笑。

声优

“《传说》系列”的声优阵容一向强大，这次更派出了绿川光、关俊彦、置鲇龙太郎、速水奖、井上とも子等一干超人气声优来刺激“恋声癖”的耳膜。自从游戏加入了声优，就让游戏活了起来，他们的倾情演出活脱脱地让游戏角色上演了一部人间活剧，让玩家跟着游戏中的角色快乐、悲伤、愤怒以及无奈……忽然，你会发现，这些故事就像是发生在自己身边一样，而故事的主角就是你自己，真正做到Role Playing。

而且游戏在未发售前介绍角色时从声优身上就埋下了伏笔，当介绍蒙面酷哥朱达斯的声优是绿川光时，想必大家就开始怀疑了吧，因为《宿命》里那位里昂也是由绿川光配的音，这样一联系就能发现一些蹊跷，由声优来推断角色，这可能还是第一次吧。

宿命：

一切都是那么地偶然，在那一天，那个时候，在那个地方，我与你相遇了。当我看到STAFF表听到那首《Key to my heart》时，我忽然发现，能够玩到这款游戏不也是我的“宿命”吗？宿命，前世注定的，以人类的力量无法避免也无法改变的命运。忽然间感到这款游戏带来并不仅仅是游戏本身的快感，RPG的真谛就是通过主人公的冒险之旅，让玩家知道一些道理，这些道理也许就在一句不经意的话中，也许就在一个小小的事件里，只要你细细地去体会就会明白。这，就是《宿命传说》，她让你明白：自己的命运，就在自己手上。现在中文版的消息已经确认，希望到时再给我们新的震撼吧。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.plumbook.cn

盘点二零零二年游戏界

统筹：SOUL

制作：全体编辑

话梅杂志＆3DM-SMV
www.plumbook.cn

2002年所有的精彩游戏在这里集结！

写在“盘点”之前

《盘点》栏目已经正式成为“油细鸡”的一道名菜了，自从我们推出《2000年游戏盘点》及《盘点2001年游戏界》以后，每次都受到了读者大人们的普遍认可，为此我们当然要正式将《盘点》系列化，每年推出“续作”。

1年的时间毕竟是比较漫长的，因此曾有读者建议我们每隔半年甚至是一个季度就做一次“盘点”，但那样的话，所能收录的游戏就不够多了，其收藏价值就会下降，而且由于《盘点》的编写对质量要求极高，这对已经很辛苦工作的小编们也不太公平啊。质量极高？没错，我们可以充满信心地说：“我们的《盘点》质量比去年有了大幅提高！”去年我们曾说过，《盘点2001年游戏界》是在经过大幅强化以后推出的，所以《盘点2001年游戏界》在“系统方面”已经接近成熟，今年在系统方面基本上是继承自前作的，那么今年要如何做到继续进步呢？很简单，从质量方面下手。首先是数据准确性的提高：数据的全面性本来就是我们的特点，在这次《盘点》中数据的准确性有了更大的提高。其次是游戏介绍质量的提高：每款在《盘点》中出现的游戏，我们都力求在200来字的简评中给出权威、全面的介绍，同时也希望能够写得精彩，这次游戏介绍在客观性及信息含量方面有了很大的提高。最后是穿插的游戏图片质量的提高：《盘点2002年游戏界》中共有500多张图片，我们除了进一步提高图片的清晰度以外，还对图片进行了严格筛选，希望把最美的画面呈现给大家，游戏封面是固定的，但在游戏画面的配图上，我们可是费尽心思地从图库中挑选出该游戏最具代表性、最漂亮的画面，请大家好好欣赏。虽说今年的《盘点》以质量提高为主，但也不是说今年就没有新的要素加入，游戏索引、价格指标及游戏介绍关键句都是我们新加入的东西，希望能给大家带来帮助。

希望《盘点2002年游戏界》除了给大家回顾之用、导购之用以外，也希望能让大家增长见识，更深层次地认识到游戏之精彩。另外，和去年一样，我们希望《盘点2002年游戏界》成为玩家们的游戏“圣经”、成为2003年最耐看的文章之一。

游戏介绍框说明

对于美日版同年内发售的游戏，我们一般以先发售的版本为准。而那些上一年已在某地推出，这一年又在其他地方推出的游戏，我们也不计算在内，如《光环》2001年已推出美版，那么2002年所推出的日版就不归纳在本文之内。

游戏中文译名

发行公司／开发公司

游戏发售日

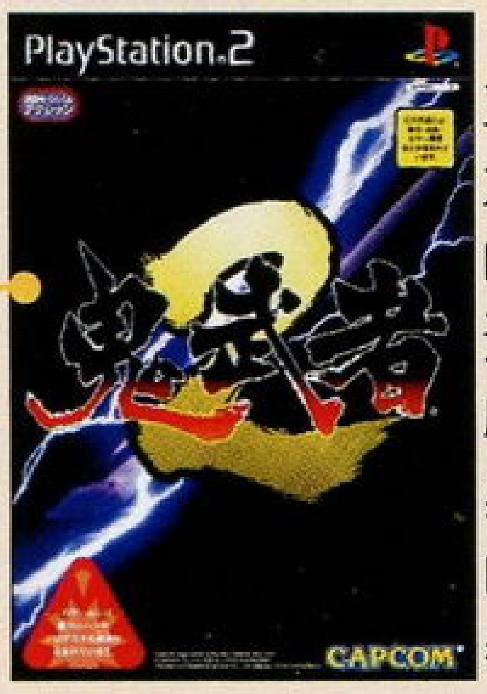
机种

关于跨平台游戏，为了避免不必要的重复，一些跨平台不分别列出，而只列出一个主流机种版本，敬请留意。

编辑部推荐度

将各游戏按1颗“★”到5颗“★”的级别进行划分。

鬼武者2	CAPCOM	3月7日	★★★★★
PS2	鬼武者2	A・AVG／历史	DVD-ROM×1
	1人 / 390KB	系列第2作	推定销量：95万
	6800日元 / －		《FAMI》通评分：36



故事时间设定为前作10年后，依然是以对抗幻魔为主题，主角变成了名剑客柳生十兵卫。武器以及防具系统大幅进化，赠给同伴物品以提高好感度的系统也是全新的。剧情的分支相当多，分支主要与同伴的好感度有关，这也使这款游戏相当耐玩。战斗时的究技奥义“一闪”再度进化，更容易使出，也更具刺激性和爽快性。主题曲由知名摇滚乐手布袋寅泰演唱，令人血脉贲发，游戏所有的过场CG动画也都是绝对不可错过的极品之作。通关之后的迷你小游戏以及其他丰富的隐藏要素也显示了本作的完成度之高。

游戏封面

权威游戏介绍

务求在最短的篇幅内带给大家最大的信息量，同时我们还在这段介绍中以重点字标识出游戏介绍中最重要的一句话，目的也是为了让读者们能以最快的速度阅读到最有用的信息。

游戏原名

游戏类型／游戏题材

游戏媒体

游戏人数

记忆要求

系列作品／原创作品

日本推定销量

推定销量的统计范围为从2002年1月1日至2002年12月31日该游戏在日本国内的销量。

游戏画面

我们挑选出最具代表性的游戏画面奉献给您。

价格

所有价格均为最初的售价。

对应周边／备注

《FAMI通》评分

是日本权威游戏杂志《ファミ通》对游戏的评分，满分40分，30分以上入殿堂，30～31分入银殿堂；32～34分入金殿堂；35～40分入白金殿堂。“《FAMI通》评分”项为空的话表示该作为欧美版游戏或该游戏没有《FAMI通》评分。

在各游戏的排列顺序上，首先是按游戏发售日排序，同一发售日的，按机种类型分，顺序为GBA、GBC、DC、NGC、PS、PS2、WSC、Xbox。观看的顺序为从左到右，再从上到下。

游戏类型说明

ACT	ACTION，动作游戏	MUG	MUSIC GAME，音乐游戏
A・RPG	ACTION RPG，动作角色扮演游戏	PUZ	PUZZLE，益智类游戏
AVG	ADVENTURE GAME，冒险游戏	RAC	RACING，赛车游戏
A・AVG	ACTION AVG，动作冒险游戏	RPG	ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏
ETC	其他类游戏	SLG	SIMULATION GAME，模拟／战略游戏
FPS	FIRST PERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏	S・RPG	SIMULATION RPG，战略角色扮演类游戏
FTG	FIGHTING GAME，格斗游戏	SPG	SPORTS GAME，运动游戏
MMORPG	MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏	STG	SHOOTING GAME，射击游戏
		TAB	TABLE，桌面游戏

《游戏机实用技术》全体编辑倾情奉献！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

盘点2002年游戏界

游戏索引

DC

ELYSION 永远的避难所 31
斑鸠 34
不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参! 15
格斗之王2001 50
机动战士高达 连邦对吉翁 DX 21
君望 36
樱大战4 恋爱吧，少女 19

GBA

Advance GT2 23
From TV Animation ONE PIECE 七岛的大秘宝 43
J联盟创造球会! ADVANCE 34
V-拉力3 27
VR网球 38
WE胜利11人 22
艾克斯对赛蔚2 37
超级机器人大战OG 44
超级机器人大战R 32
超级马里奥Advance3 35
沉默的狙击手 38
沉默的遗迹 四狂神传说外传 18
超魔界村R 30
传说的斯塔菲 34
第一神拳 THE FIGHTING! 46
恶魔城Castlevania 白夜协奏曲 25
番茄大冒险 14
风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛 32
风之克罗诺亚 英雄 传说的星之徽章 48
格斗之王 EX NEO BLOOD 14
古惑狼 大冒险 17
古墓丽影 预言 46
光明之魂 19
怪物农场 ADVANCE 2 40
鬼眼狂刀 50
魂斗罗 执念 42
黄金的太阳 失落的时代 28
合金之枪 36
火焰之纹章 封印之剑 20
徽章机器人G 甲壳虫版·独角仙版 30
街霸ZERO3↑ 37
激斗ADVANCE 金太郎的复仇 41
家庭网球Advance 26
恐怖惊魂夜 ADVANCE 28
口袋妖怪 蓝红宝石·红宝石 44
空军三角洲II 36
洛克人&佛尔特 32
洛克人 ZERO 23
露娜 传说 21
陆行鸟大陆 48
魔法封神 20
逆转裁判 2 39
皮诺比和菲比 30
人形电脑天使心 for GBA 36
塞尔达传说：A Link to the Past 45
世嘉拉力 48
世界传说 换装迷宫2 40
实况世界足球口袋版2 44
死亡弹珠台 28
索尼克Advance2 49
大空战斗机R 48
武士进化 樱花国之魂 35
伍佑卫门 新时代出动 17
信长异闻 28
小龙斯派罗2：火季 35
星之卡比 梦之泉DX 40
银河战士 融合 43
游戏王 对战怪兽7 决斗都市传说 28
宇宙巡航机 时代 14
羊之心情 22
炸弹人麦克斯2 炸弹人版／麦克斯版 15
Q坦克大作战 32
战斗网络 洛克人EXE3 46
罪恶装备X ADVANCE EDITION 14
指环王 双塔 42
致命格斗：死亡联盟 44
真·女神转生 光之书／暗之书 43
正邪幻想曲 ZERO 33
自制机器人GX 31
钻子先生Ace 不可思议的帕库太利亚 33
蜘蛛侠 神秘人的威胁 23

GBC

ONE PIECE 幻之伟大航线冒险记! 27

NGC

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001 EO 28
From TV animation ONE PIECE 夺宝大战斗! 41
RUNE 22
VR射手3 ver.2002 16
超级猴球2 44
动物番长 16
梦幻之星在线 1章&2章 35
马里奥聚会4 42
塞尔达传说 风之杖 48
生化危机0 44
生化危机 19
索尼克百万收藏集 49
沙滩排球 31
土神巨人 18
星际火狐大冒险 37
血腥咆哮终极版 22
阳光马里奥 30
永恒的阿卡迪亚 传说之章 50
永恒的黑暗 26
银河战士PRIME 43
战斗封神 21
炸弹人 时代 27
钻子先生 钻探岛 50

PS

CAPCOM VS SNK 千禧之战2000 PRO 22
From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗! 2 18
TV animation X 命运的选择 33
东京魔人学园外法帖 14
鬼眼狂刀 47
克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战 22
机动武斗传G高达 THE BATTLE 38
蒙面骑士 龙骑 44
犬夜叉 战国伽合战 45
驶龙少年 TACTICS BREAK 37
数码怪兽世界3 新的冒险之门 28
世界足球 胜利十一人2002 22
通灵王 通灵士之魂 25
新机动战记高达W THE BATTLE 37
游戏迷传说 15
勇者斗恶龙怪兽篇1·2 星降之勇者 25
真·女神转生II 19
真·女神转生if... 50
最终幻想 40
最终幻想II 40

PS2

automodellista 33
DDRMAX ～DanceDanceRevolution 6thMIX～ 24
ENERGY 空中力量 36
E.O.E. 崩坏前夜 24
Gigantic Drive 33
GT赛车概念版 2001 东京 14
J联盟 创造职业球会2002 18
JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 31
NBA 2K3 40
NBA Live 2003 38
ROOMMATE 麻美 我的那一位是女子高中生 26
RPG工具5 32
SD高达G世纪NEO 45
THE DOCUMENT OF METALGEAR SOLID 2 34
The Mark of Kri 31
VR战士4 15
WRC 世界拉力 冠军杯 18
XIGO 骰子热爆 39
ZONE 38
.hack// 感染扩大 Vol.1 26
.hack// 恶性变异 Vol.2 35
.hack// 侵食污染 Vol.3 47
阿耳戈斯战士 46
暗黑编年史 45
奥特曼 格斗进化2 40
波波罗古罗伊斯 最初的冒险 26
布兰尼热舞 24
冲锋车3 新时代 25
超级机器人大战IMPACT 20
铳墓 30
沉默的狙击手3 38
超·战斗封神 43
二人烟花 29
法拉力 F355 挑战 36
废品名作剧场 涂鸦王国 19
封神演义2 27
格斗之王2000 45
盖盖乐 25
格兰蒂亚II 16
格兰蒂亚X 15
鬼武者2 18
混沌时代 NEXT 失落的牵绊 23
哈利·波特和密室 43
幻想水浒传III 29
横行霸道：罪恶都市 41
荒野兵器进化版3 18
机动新撰组 萌芽之剑 50
机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记 24
机动战士高达战记 失落的战争 32
剑豪2 27
进化滑板 47
寂静岭2 最期之诗 29
极品飞车：热力追踪2 37
技巧节拍 42
监视者 23
绝体绝命都市 23
恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌 30
恐龙猎人：进化 33
卡片召唤师II 扩充版 36
空中的舞蹈4 新时代 29
龙战士V DRAGON QUARTER 42
龙珠Z 武道会 39
漫画英雄VS.卡普空 2 新英雄时代 35
诺亚方舟：灰烬 23
潜龙谍影2 实体 39
强力扣杀 职业挑战赛 15
枪下游魂3 恐龙危机 27
亲嘴的味道 37
忍 46
瑞奇与叮当 46
荣誉勋章 前线 25
忍者突袭 34
侍 16
闪电战斗机 20
三国志VIII 14
三国志战记 16
世界足球 胜利十一人6 22
世界足球 胜利十一人6 最终进化版 47
时空分裂者2 38
宿命传说2 45
双枪 42
式神之城 18
双心 16
水下单元 24
太鼓之达人 39
特技人 26
太空堡垒：Battlecry 35
太空频道5 47
太空频道5 第2集 16
太空侵略者 39
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫 41
托尼·霍克 职业滑板手 39
铁拳4 20
真·三国无双2 猛将传 33
桃太郎电铁11 46
脱狱潜龙 44
侦探 神宫寺三郎 Innocent Black 39
我的暑假2 海之冒险篇 29
王国之心 20
王国之心 最终混合版 50
无尽沙加 39
蔚蓝依旧2 32
信长的野望 岚世记 21
降魔默示录 26
星球大战：克隆人战斗 45
心跳回忆 Girl's Side 26
雪之回忆 17
尤蒂的工作室 格拉姆纳特的炼金术士 27
异度传说 一章 力的意志 17
音乐指挥家 47
炸弹人杰塔斯 39
罪恶装备XX 47
捉猴2 30
真魂斗罗 42
指环王 双塔 41
装甲核心3 21
钟楼惊魂3 47
致命格斗：死亡联盟 43
正邪幻想曲II 20
在遥远的时空中2 17
最终幻想X国际版 15
最终幻想XI 24
蜘蛛人：电影 21

WSC

SD高达 G世纪 独眼高达 36
魔界塔士 沙加 19
NAMCO超级大战争 41
前线任务 29
约束之地 利维艾拉 30
妖精战士 机神复活 29
最终幻想IV 20

Xbox

SEGA GT2002 34
伯德之门：黑暗联盟 39
布林克斯 时间清扫者 48
丛 31
分裂细胞 43
疯狂出租车3 至尊压路机 31
红海 Crimson Sea 48
幻魔鬼武者 17
空军三角洲 II 17
喷射小子 未来 16
枪之女神 19
神秘岛3：放逐者 24
铁骑 34
铁甲飞龙ORTA 49
莎木II 40
死亡之屋 III 39
虚幻 冠军 42
御伽 48
真·女神转生 NINE（单机版） 46

梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

1月 JANUARY

★精彩的 2002 年从这里开始了！

●1 月 10 日，SQUARE 宣布邀请到日本流行音乐业界天皇巨星级人物宇多田光为其 PS2 游戏《王国之心》演唱主题歌《光》。

●1月11日，“Xbox Conference 2002 Winter”日本记者招待会举行，会上公布日本版 Xbox 售价为 34800 日元，同时发售的软件数量为 12 款。

●1 月 29 日，《PIKMIN》游戏的相关歌曲 CD 意外获得好成绩，销量达到 61 万张。

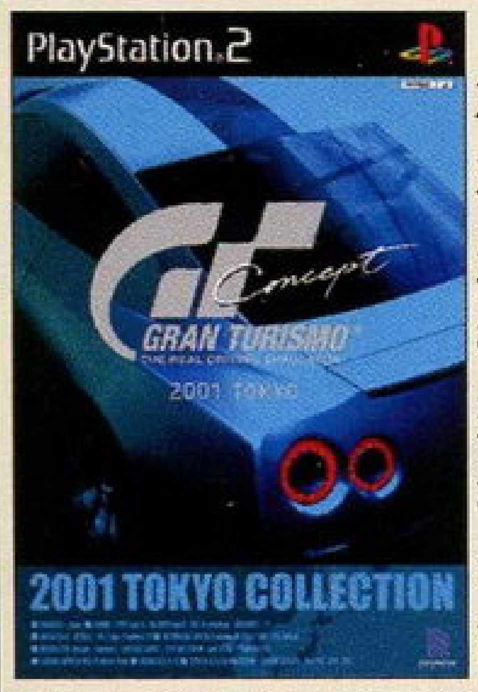
●1 月 30 日，KONAMI 与元气宣布组成战略性的“资金合作”，元气续 HUDSON、TAKARA 之后也归入 KONAMI 集团。

★1 月入选《盘点 2002 年游戏界》的游戏为 11 款。看来较之 12 月的超旺季，1 月属于标准的淡季。

格斗之王 EX NEO BLOOD	MMV	1月1日	★☆☆☆☆
GBA	THE KING OF FIGHTERS EX ～NEO BLOOD～	FTG／幻想	64M 卡带
	1～2 人 / 自带记忆功能	系列第 1 作	推定销量：3 万
	5800 日元 / 对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：27

剧情主线为原创的一作《KOF》，故事发生在大蛇篇与 NIGHTS 篇之间，良好的剧情设定为续作打下了基础。原创人物叶花萌是卖点之一，**可选用的角色数多达 26 名，对掌机游戏来说，这样的角色数的确是够多了。**画面与街机版《KOF》游戏大同小异，只是解析度没那么高，但在GBA屏幕下令人满意，各角色在这样的画面素质下也都能体现出《KOF》最大的魅力之一——角色个性。游戏对搓招准确度要求不是太严格，因此出招很容易。但打击感和格斗平衡度却完全没有得到移植，这是本作的最大败笔。

GT 赛车概念版 2001 东京	SCE	1月1日	★★★★☆
PS2	GRANT TURISMO Concept 2001 TOKYO	RAC／赛车	DVD-ROM × 1
	1～6 人 / 101KB	系列第 3 作改版	推定销量：39 万
	3200 日元 / 对应 GT FORCE、DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：33



“《GT赛车》系列”不愧为最高品质的拟真赛车游戏，本作仍由山内一典先生倾情打造。游戏完全是以《GT 赛车 3 A－规格》为蓝本进行开发，由于加入了大量巧夺天工，造型新颖的概念车，如“FAIRLADY Z”及“RX-8”，使之又一次成为广大玩家瞩目的焦点之作。本作中共收录了 39 款 2000～2001 年度最新款概念车，其中 95%的赛车是 2001 年刚刚面世的，这在很大程度上满足了爱车玩家对收集新车的无限追求。**游戏对驾驶手感进行了一定的修正，变得更容易驾驶**，画面局部上进行了一定的强化。

宇宙巡航机 时代	KONAMI	1月17日	★★★☆☆
GBA	GRADIUS GENERATION	STG／科幻	32M 卡带
	1 人 / 自带记忆功能	系列作外传	推定销量：3 万
	5800 日元 / －		《FAMI 通》评分：32

与《沙罗曼蛇》齐名，并且有类似的世界观和系统的射击游戏，经过大幅度强化以后终于在GBA上登场了。**游戏基本上是重新制作的，不仅完美移植了原来版本的 8 关，还为 GBA 设计了专门的关卡。**画面上的提升更是显而易见的，GBA 的 2D 机能用来表现这些早期游戏更是显得游刃有余，其效果让旁人叹为观止。游戏为了面向更多玩家，专门设计了面向初级者的要点提示模式和面向上级者的挑战模式。游戏也新增了即时存盘系统来适应 GBA 的便携特性，无论到哪里都可以放心地玩了。

东京魔人学园外法帖	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	1月24日	★★☆☆☆
PlayStation	东京魔人学园外法帖	AVG／时代剧	CD-ROM × 3
	1 人 / 1 格	系列第 3 作	推定销量：10 万
	6800 日元 / 对应 DUALSHOCK1（只对应振动）		《FAMI 通》评分：29

“《东京魔人学园》系列”是世界观独特的游戏，时代背景与角色性格的塑造尤其出色，系列作品的人设为小林美智。游戏的几张光碟的设计也很有特色，3 张碟分别为“阴”、“阳”、“邪”。战斗部分主角装备“式神”来与敌人进行对峙，属性相生相克的设计也让玩家感到很有挑战性。剧情部分的处理是最能突显游戏品质的一部分，以“爱情”与“烦恼”为核心的内容是对话分歧选项的主要组成部分，如何把握仲间的心理并提升女性角色的好感度，都是相当引人注目的地方。

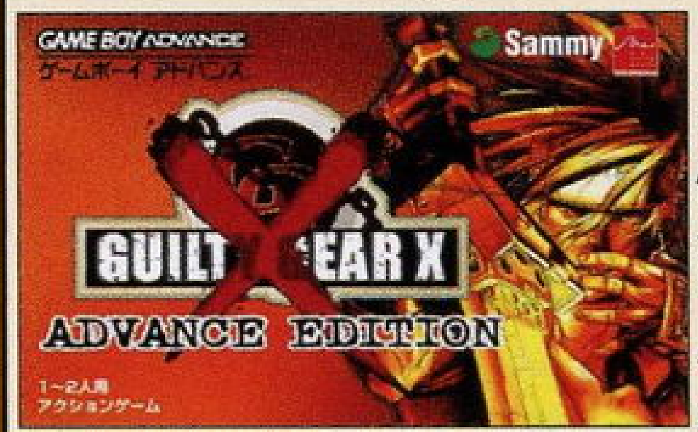
三国志 VIII	KOEI	1月24日	★★★☆☆
PS2	三国志 VIII	SLG／历史	CD-ROM × 1
	1～8 人 / 757KB	系列第 8 作	推定销量：17 万
	9800 日元 / 对应 PS2 专用硬盘、DUAL SHOCK2		《FAMI 通》评分：32

正统“《三国志》系列”没有停止进化的步伐，这次光荣又做出了种种新的尝试。本作中武将可以掌握“战术”，武将之间新增“关系”的设定，如好友、义兄、死敌，甚至结婚等关系。武将的阵容也非常庞大，加上玩家自创的100个武将的话，**本作共有 711 名武将登场，都可以选择其一成为主人公。**在可以选择的时代方面，本作是系列第一次允许玩家从 184 年的黄巾之乱到 234 年诸葛亮去世的 51 年间任意选出其中一年进行游戏，另外还设有幻想剧本，如所有武将都登场的剧本和 234 年以后的剧本。

西红柿大冒险	任天堂	1月25日	★★☆☆☆
GBA	トマト アドベンチャー	RPG／幻想	64M 卡带
	1～2 人 / 自带记忆功能	原创	推定销量：－
	4800 日元 / 对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：29

主要是吸引儿童的角色扮演类游戏，**无论是主角还是配角，乃至敌方角色都相当可爱。**因为面向低年龄层，所以游戏的操作并不复杂，而且整体流程也比较简单，游戏共设有6块区域进行冒险。本作的特色在于一种叫做“Action Command”（动作指令）的系统，无论是在地图行动画面还是在战斗画面中，有很多指令都需要玩家按照一定提示进行手动输入。这种类似A·RPG游戏要素的设定使得玩家的注意力会长时间集中在游戏之上，不会让人在长时间游戏的时候觉得过于枯燥。

罪恶装备 X ADVANCE EDITION	SAMMY	1月25日	★★★☆☆
GBA	GUILTY GEAR ADVANCE EDITION	FTG／幻想	64M 卡带
	1～2 人 / 自带记忆功能	系列第 2 作移植	推定销量：3 万
	5800 日元 / 对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：29



人气2D格斗游戏的GBA移植作，移植度较高。人物已经不是 WSC 那样的 Q 版，以正常比例登场，人物设定保留了应有的华丽感觉。连同两位 BOSS，可使用角色与街机版相同，达 16 人。**角色招式动作清晰流畅，并没有过分跳帧缩水的情况发生，**但由于容量问题，语音很少，音乐也不够出色。不过就操作方面而言移植得十分出色，游戏的经典系统都得以保留，基本还原了街机版的本来面目，各种连技也均能实现。另外还新增了 3 对 3、组队战等模式。推荐给喜欢 2D 格斗的 GBA 玩家。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

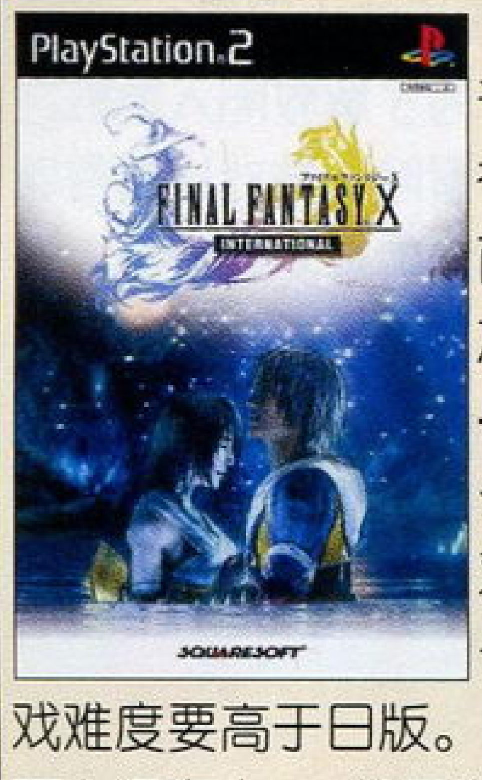
游戏迷传说 Vol.1	NAMCO	1月31日	★☆☆☆☆
PlayStation	テイルズ オブ ファンダム Vol.1	PUZ／幻想	CD-ROM × 1
1～2人	1格	系列外传第1作	推定销量：－
3800日元	－		《FAMI通》评分：26

在各位FANS的支持下，“《传说》系列”成为了一款大人气的RPG，而这款游戏就是NAMCO《传说》小组为了感谢支持游戏的FANS而专门做的一款迷你游戏合集。**里面不仅收集了许多流程较短的AVG和有趣的PUZ游戏，而且还可以编一个自己喜欢的戏剧，将系列主角来个大杂烩。**故事情节方面，这款游戏的剧本都是原创的，收录了许多在正篇里没有的东西，比如一些配角的情节。当然，游戏里的台词都是原班人马，豪华的声优阵容给游戏增色不少。另外，还有《游戏迷传说》的专有角色登场。

VR战士4	SEGA	1月31日	★★★★★
PlayStation 2	VIRTUA FIGHTER 4	FTG／现实	CD-ROM × 1
1～2人	40KB	系列第4作移植	推定销量：52万
6800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：37

3D格斗游戏天尊之一的《VR战士》终于推出了第4作。PS2版虽然在画面的表现上无法与以NAOMI2为基板的街机版相提并论，但素质仍然称得上为上乘，神形兼备。除了完全移植之外，还增加了能够大大延长单人游戏时间的“组手”模式，让玩家不断接受CPU的挑战，体会街机版非常有特色的段位升级以及道具装备系统。**本作的训练模式可以称得上是所有格斗游戏中最棒的，甚至还有课程教学，极为体贴。**不足之处就是没有配备PS2专用硬盘的话，读盘时间略长，削弱了连续对战时应有的流畅感。

最终幻想X国际版	SQUARE	1月31日	★★★★★
PlayStation 2	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	RPG／幻想	DVD-ROM × 1
1人	63KB	系列第10作加强版	推定销量：20万
7800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：－



超级巨作《最终幻想X》的加强版，游戏采用英文语音，字幕可选择日英双语，并另赠特典DVD一张，内有《永远的那基节》、《素敌だね》官方MTV等珍贵内容。而游戏内容也得到了强化，除了新增多种技能外，还追加了与八大暗黑召唤兽对决的情节，**打倒八大暗黑召唤兽后更会出现最强的敌人デア・リヒター。**游戏还针对日版设计上的漏洞作了一定程度的改进，使得游戏难度要高于日版。需要提醒大家注意的是市面上还有由EA代理发行的版本，该种版本没有日文字幕选择和特典DVD。

格兰蒂亚X	ENIX	1月31日	★★★★☆
PlayStation 2	GRANDIA XTREME	RPG／幻想	DVD-ROM × 1
1人	91KB	系列作外传	推定销量：23万
7800日元	－		《FAMI通》评分：33

具有外传性质的作品。游戏在剧情方面较为薄弱，但**强化后的“格兰蒂亚”式战斗系统非常成功，其爽快感目前鲜有能者。**游戏引入了合成蛋、技能书、合体技三大全新要素，使战斗的乐趣大大上升，而魔法、特技的效果也相当华丽。通关后更会出现隐藏的100层迷宫，在里面冒险时可以听到历代《格兰蒂亚》的音乐，而真正的冒险之旅这才正式开始。最值得称道的是游戏的读盘时间，可谓进入次时代以来读盘最快的RPG。（绝对零时间）如果游戏的剧情能保持前两代的水平，本作可谓绝作。

2月 FEBRUARY

●2月1日，任天堂将GBA的建议零售价降了1000日元，最后定价为8800日元。日本国外的GBA也相应降价。

●2月13日，“PlayStation Meeting 2002”举行，气势如虹的PS2网络游戏阵容公布，包括《生化危机 网络版》。

●2月22日，Xbox在日本正式发售，比尔·盖茨新临发售现场，同时日本前“X JAPAN”乐队主唱YOSHIKI也被邀到场助阵。

●2月22日，“AOU2002娱乐展”（日本街机展）举行，NAMCO、SEGA、任天堂合作推出的新街机基板“TRIFORCE”公开亮相，构造基于NGC进行开发。

★2月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为17款。

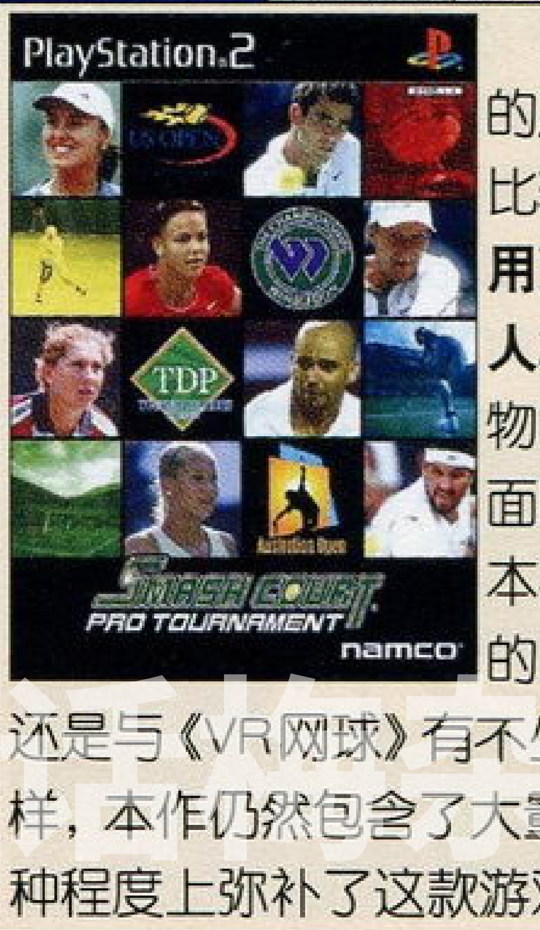
不可思议的迷宫 风来之西林外传 女剑士飞鸟见参！	SEGA	2月7日	★★★☆☆
Dreamcast	不思议のダンジョン 风来のシレン外传 女剑士アスカ见参!	RPG／幻想	GD-ROM × 1
1人	44格	系列作外传	推定销量：5万
6800日元	对应振动包		《FAMI通》评分：34

著名的“不可思议迷宫”类游戏第一次出现在DC上，不过是在DC“行将就寝”的时候才登场。游戏作为“《西林》系列”的外传，主角不再是熟悉的浪人西林，而是女剑士飞鸟（在N64版《风来之西林》中曾经登场的角色）。**游戏的特点一如系列的传统——迷宫的构造、道具的分布每次进入都不相同。**系统方面在GB版《风来之西林GB2》的基础上做了不少强化，例如可带上多名同伴一同冒险，将怪物装进宝箱等等。游戏同样保留了“风来救助队”的系统，能够让玩家通过上网互相救助。

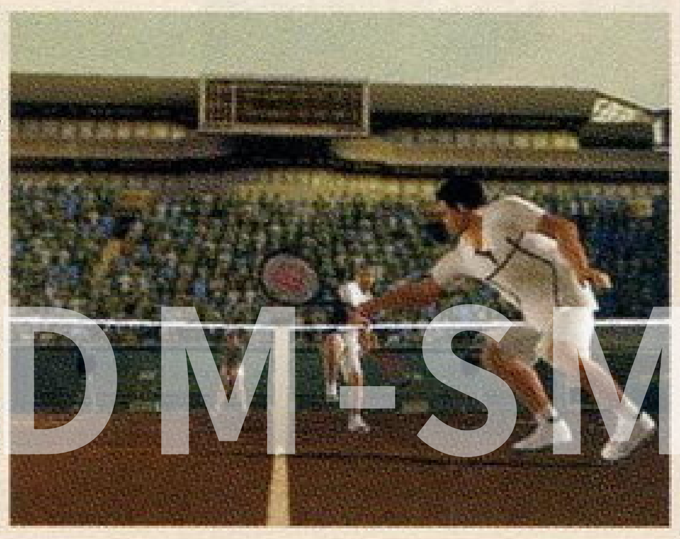
炸弹人麦克斯2 炸弹人版／麦克斯版	HUDSON	2月7日	★★★☆☆
GBA	BOMBERMAN MAX2 BOMBERMAN VERSION/MAX VERSION	ACT／幻想	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：－
4800日元	对应GBA专用通信线、可1卡4人玩		《FAMI通》评分：28

炸弹人在GBA上的最新进化作，虽然是动作游戏，本作一样分为两个不同的版本发卖，而这两个版本的区别也的确够大！**除了主角不同以外，每个关卡的胜利条件也会有所不同，（关卡多达约100关，绝对炸到过瘾）**而游戏中主角可以得到的伙伴、甚至游戏的结局都完全不同。两个版本之间支持相互通信，将不同版本内得到的宠物进行合成就可以得到单机无法获得的宠物。游戏支持1卡4人对战，除了传统的对战模式以外，还有专用的操纵宠物战斗的模式。这是一款很适合联机对战的游戏，乐趣无穷！

强力扣杀 职业挑战赛	NAMCO	2月7日	★★★☆☆
PlayStation 2	SMASH COURT PRO TOURNAMENT	ACT／网球	CD-ROM × 1
1～4人	1格	街机移植	推定销量：3万
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：30



移植至街机同名作品，一改前几作的未来感而且卡通的风格，转为走真实路线，采用真实比例的球员造型。相比较另一网球名作“《VR网球》系列”，**能够在本作中使用更大牌的网球明星，例如阿加西、桑普拉斯、辛吉斯等人算是最大的一个亮点。**人物的建模惟妙惟肖，特写画面时几可乱真。但是就比赛本身而言，在表现网球运动的“击打感”与“力度”时还是与《VR网球》有不少的差距的。同前几作一样，本作仍然包含了大量有趣的迷你游戏，在某种程度上弥补了这款游戏的一些不足。



3DM-SMV
www.plumbook.cn

侍	SPIKE	2月7日	★★★☆☆
侍～SAMURAI～	ACT／时代剧		CD-ROM × 1
1人	124KB	原创	推定销量：21万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

本作是ACQUIRE旗下原《天诛》制作小组重组后在PS2上推出的一款描写日本武士的冒险经历的原创动作游戏。由于游戏将日本剑术格斗、解谜、刀剑收集等多种要素较好的结合在了一起，加之较高的自由度使得游戏给人带来的是一种耳目一新的兴奋感觉。**游戏的世界中，各地方的事件都是按独立的时间同时发展的，**只要玩家所去的地方不同，就会有不同的遭遇，玩家也可以不断获得新武器并学习新技，而且创造出强力连续技，使得游戏乐趣大增。整个游戏的流程虽短，但结局共达6种。

VR射手3 ver.2002	SEGA	2月14日	★★★☆☆
VIRTUA STRIKER 3 ver.2002	SPG／足球		8cmDVD × 1
1～2人	2格	街机移植	推定销量：3万
6800日元	–		《FAMI通》评分：29

在“世界杯年”推出的街机版《VR射手3》的移植作品。画面的移植度很高，并且也不会出现街机版那样同一画面显示的队员比较多就拖慢的现象。针对家用版新增了许多原创的模式，比如包括预选赛的世界杯模式、世界联赛模式等等，有效地延长了游戏时间。**游戏的核心——比赛本身可算是街机版的完全移植，精彩场面的即时REPLAY也非常有魄力。**游戏的缺点在于操作过于简单，无法很好地模拟出真实球赛的感觉，让人觉得好玩的部分不是足球本身，而是与人的对战。而且经常出现混乱的局面也让人感到很不适应。

太空频道5 第2集	SEGA	2月14日	★★★★☆
SPACE CHANNEL 5 PART 2	MUG／节奏		DVD-ROM × 1
1～2人	160KB	系列第2作	推定销量：5万
5800日元	–		《FAMI通》评分：35

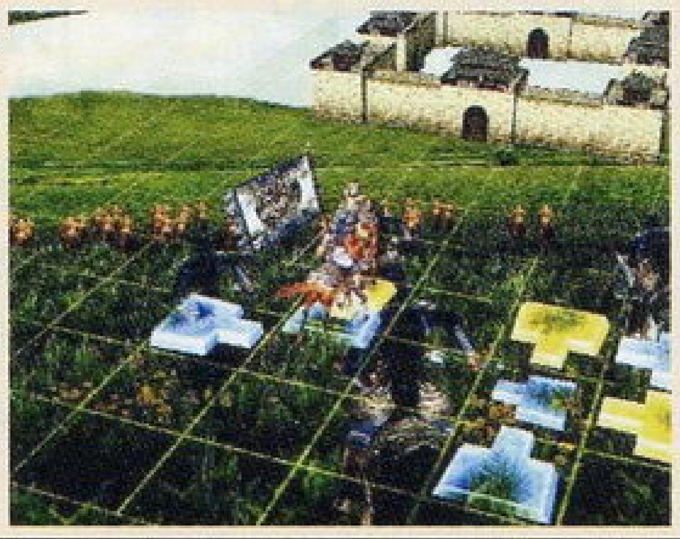
描述太空频道5的女主持人乌拉拉与谜之舞蹈集团死斗的另类音乐游戏。游戏的玩法和前作一样，玩家要准确地模仿出对手的动作及节奏，以此来战胜他们。不过本作加入了很多新要素，如卡拉OK战、乐器对决等，使战斗更富乐趣。另外游戏还加入了换装系统。游戏的缺点在于画面不够华丽，另外过高的难度也在一定程度上影响了它的销量成绩，很多玩家都只能用无敌秘技来完成游戏。值得一提的是**麦克尔·杰克逊继前作友情客串之后，本作中更会正式登场，**天王的拥趸们绝不容错过。

双心	SCE	2月14日	★★★☆☆
DUAL HEARTS	A·RPG／幻想		DVD-ROM × 1
1人	104KB以上	原创	推定销量：–
5800日元	–		《FAMI通》评分：29

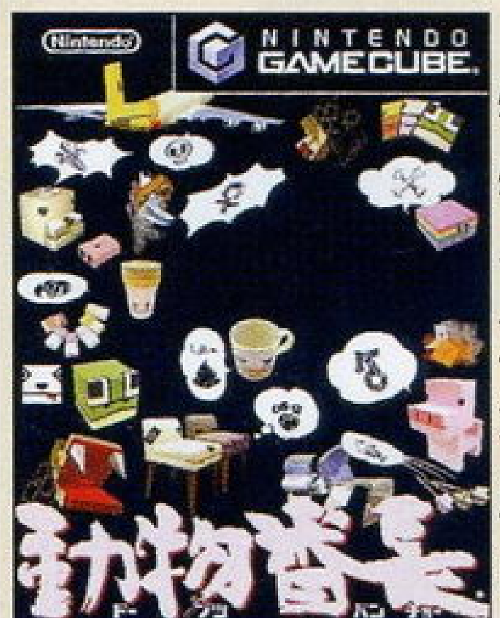
整体感觉和《阿兰多拉》比较接近的小品级A·RPG作品。主人公和他的宠物伙伴巴库为了解救陷入危机之中的梦世界，潜入居民的梦中进行冒险。**游戏比较强调战斗成分，武器变化很丰富，对跳跃的要求并不高。**难点并不在于谜题，而在于BOSS战，如果不能正确找出每个BOSS的弱点和打法，很有可能导致游戏无法继续进行下去。本作的隐藏要素非常丰富，要想100%完美通关很有难度。如果你对画面要求不高的话，不妨来试试这款作品。值得一提的是本作的主题歌非常动听，很符合本作清新的感觉。

三国志战记	KOEI	2月14日	★★★☆☆
三国志战记	SLG／历史		DVD-ROM × 1
1人	189KB	原创	推定销量：13万
6800日元	–		《FAMI通》评分：32

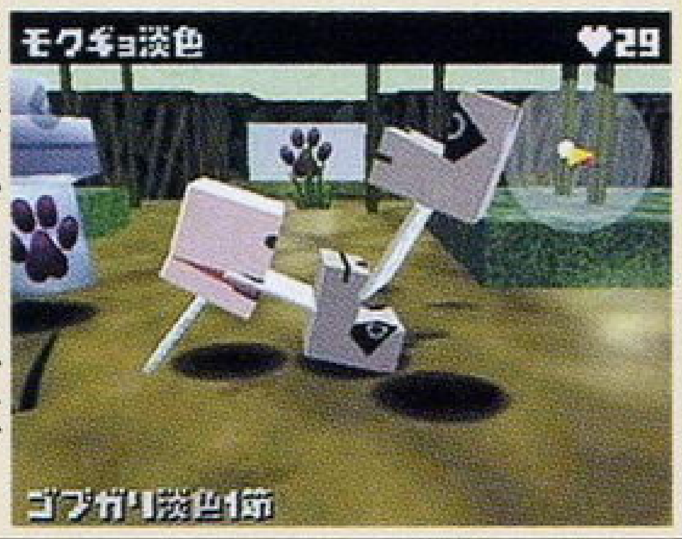
光荣的新概念SLG。本游戏一共有刘备、曹操、孙策三方势力可供选择，玩家的目标依然是老套的“统一天下”。不过本作的分支非常多，结局更是多达14种，玩家的选择将会直接影响到结局，耐玩度非常高。**游戏的最大特征就在于加入了“战法连锁”系统，运用战法连锁可以对敌人造成巨大的伤害**，而且抓到敌将的几率也会大大上升，可以说是游戏的精华所在。另外本作的剧本是请日本著名作家来编写的，其中的原创内容非常精彩，特别是吴国的剧情，绝对可以令所有的“三国迷”满意。



动物番长	任天堂	2月21日	★★☆☆☆
动物番长	ACT／幻想		8cmDVD × 1
1人	13格	原创	推定销量：10万
6800日元	–		《FAMI通》评分：32



一款极为诡异的游戏，游戏中玩家扮演的是一只动物，而且还是一只不知道是哪个星球上的动物。这只动物活着的目的就是吃，成为百兽之王。而且吃的也不是一些饲料，而是跟他们一样的动物，随着吃的东西的增加，能力会越来越强，而吃下跟自己颜色一样的动物时还会发生“变态”，也就是所谓的进化，作为动物交配生下后代自然是不可少的。**这是一个弱肉强食的世界**，游戏中有各种各种BOSS，而且BOSS以及他们的手下的外形设定也是丰富多彩的。不过，不知道有多少人会接受这款怪异的游戏。



格兰蒂亚 II	ENIX	2月21日	★★★☆☆
GRANDIA II	RPG／幻想		DVD-ROM × 1
1人	64KB	系列第2作移植	推定销量：5万
6800日元	–		《FAMI通》评分：29

DC上最强的RPG之一，最终还是在PS2上登场了。**游戏的最大特征在于爽快的战斗系统**，魔法特技的华丽演出效果相当不俗。在战斗中获得经验值后，可以自由分配给角色各种魔法、特技和技能，成长的自由度相当高。游戏的不足之处在于游戏后期的BOSS太弱，又没有高难度的隐藏迷宫，挑战性的下降令人遗憾。另外游戏的剧情比起前作来也要相对弱一些，当年与《最终幻想VII》叫板的豪气荡然无存。PS2版和DC版比起来画面有了一定提高，但随之带来的是战斗中不时出现的延迟现象，可谓有得有失。

喷射小子 未来	SEGA	2月22日	★★★★☆
JET SET RIDIO FUTURE	ACT／旱冰		DVD-ROM × 1
1～4人	硬盘记忆	系列第2作	推定销量：5万
6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：32

承继经典的前作，仍给人们带来SEGA那独有创意感觉的动作游戏。本作的基本构架与前作相同，但画面及音乐的进化程度都非常高，给人耳目一新的感觉。**完全由卡通渲染技术构成的都市未来感十足，相当华丽。**前作比较繁琐的操作在本作中得到了一定程度上的简化，上手更加容易，许多漂亮的动作也不再是高手的专利了，采用一键喷涂标志的设定让游戏的爽快度非常高。角色的设计也非常前卫，个性十足。4人分屏对战时乐趣十足，画面也没有任何缩水，只是需要一台大一点的高档电视来配合。

www.plumbook.cn

空军三角洲 II	KONAMI	2月22日	★★☆☆☆
XBOX	AIR FORCE DELTA II	SLG/战机	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	系列第2作	推定销量：1万
6800日元	-		《FAMI通》评分：29

KONAMI惟一一款模拟驾驶射击游戏就是“《AIR FORCE DELTA》系列”。本作初代于DC上登场，虽然没有获得玩家很大的反响，但游戏的品牌已经被树立起来了。来到Xbox上，游戏完全继承前作的特色，以简单的操作、大量来自于现实的战机来吸引玩家，**本作收录的战斗机总数多达80架以上**，这是相当惊人的数量，可以说是家用模拟射击游戏之最了。但游戏射击的感觉和世界观的把握上依然需要改进，任务的设计缺乏新意，玩起来就和DC版没有什么区别，这一点令人比较失望。

幻魔鬼武者	CAPCOM	2月22日	★★★☆☆
XBOX	幻魔鬼武者	A·AVG/历史	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	系列第1作加强移植	推定销量：3.5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：34

PS2版《鬼武者》的修改版，游戏的基本流程与《鬼武者》相同，只是增加了两个新的场景。难度的大幅提升是本作最突出的特色，**敌人会与玩家争夺“魂”，吸入一定数量的“魂”之后就会狂暴化**，攻击力以及防御力都有显著的提升，很难对付。新增的“玩偶”BOSS有些类似于“追踪者”的设定，HP以及攻击力十分高，比较难缠，让玩家始终处于危急之中。另外新增的“试炼塔”则是一个加强版的幻梦空间，出现的敌人更加强劲，规则也有了部分修改，对玩家的操作技术又是更高级别的挑战。

伍佑卫门 新时代出动!	KONAMI	2月28日	★★★☆☆
GBA	GOEMON Newage出动!	ACT/幻想	32M卡带
1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：1万
5800日元	-		《FAMI通》评分：28

名作《伍佑卫门》在PS和GBA上复活，PS版已于2001年底推出，两个版本在世界观上是相同的。和PS版一样，**本作中新时代伍佑卫门和他的伙伴们舍弃了原来的那种胖嘟嘟的造型，都变得接近真实比例，更为“有形”**，符合更高年龄层玩家的审美观念。基本的游戏方式和以前没有很大的变化，同样是横版动作类型，而且也会出现经典的巨大机器人对战场景，可以随时换人(共4个角色)是本作的特点。游戏的画面在GBA上算是相当出色的，而关卡也充满了个性，整体游戏的感觉并不亚于PS版!

雪之回忆	NEC Interchannel	2月28日	★★★☆☆
PS2	Kanon	AVG/恋爱	CD-ROM×1
1人	记忆要求不详	PC版移植	推定销量：5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：29

美少女游戏的极品《Kanon》在日本具有超一流的人气，令玩家黯然神伤的剧情设计恰似一首凄美的诗篇让每个人心中都留下那难忘的“雪之回忆”。本作继移植到DC以后，也接着移植到PS2上。游戏中的5名女主角都有着完全独立的剧情部分，但人物关系在游戏中被剧本主线串联得相当得体，可以说与5名女主角的邂逅的瞬间仿佛是主角的生命中闪亮的5颗星，既神秘而又充满了那种难以言语的心的悸动。本作还对应打印功能，接上打印机的话，就可以将游戏中精美的画面打印出来。

异度传说 一章 力的意志	NAMCO	2月28日	★★★★☆
PS2	XENOSAGA Episode I 力への意志	RPG/科幻	DVD-ROM×1
1人	165KB	系列前篇	推定销量：42万
7800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：33

原SQUARE的《异度装甲》主制作人高桥哲哉等人离开SQUARE后创立了MONOLITH，最后与NAMCO合作推出了这款受所有《异度装甲》迷期待的科幻RPG巨作。世界观设定是游戏的最大特色，故事仿佛是一首壮绝宏大的抒情史诗，**时间跨度甚至从宇宙的创造直到宇宙的终结**，本作故事发生的实际时间为原《异度装甲》10000年前。游戏以3D的形式为玩家带来一个美丽的科幻世界，包括表情丰富的角色及壮阔的场景。光田康典的音乐制作也有优秀表现，部分音乐由伦敦交响乐团演奏。

在遥远的时空中2	KOEI	2月28日	★★☆☆☆
PS2	遥かなる时空の中で2	AVG/恋爱	DVD-ROM×1
1人	116KB	系列第2作	推定销量：3万
6800日元	-		《FAMI通》评分：31

2000年PS上发卖的前作的续篇，**经典的女性向游戏**。玩家扮演一名普通女中学生一天忽然被召唤到一个叫“京”的世界，在驱散怨灵的同时还要周旋在被称为“八叶”的8位帅哥之间。你不仅要与帅哥们搞好关系，而且好感度到了一定程度还会与他们成为恋人关系，游戏故事流程就是由这些“主路线”和“恋爱路线”组成的。战斗中还是有“应援合词系统”，在战斗时根据“八叶”的性格说出鼓励他们的话，不仅能力会上升，而且当到一定程度时还可以使出必杀，最重要的是说对了是会加好感度的。

3月 MARCH

●于上个月发售的日版Xbox主机出现了“DVD光驱划伤游戏碟”的情况，日本的部分硬件零售商曾经一度中止过XBOX硬件的销售。

●3月11日，SQUARE宣布将为任天堂的硬件制作游戏，同时设立Game Designer Studio专门负责GBA及NGC游戏的开发，NGC《最终幻想 水晶编年史》及GBA版《FFT》公布。

●3月28日，昔日业界誓不两立的两大硬件阵营任天堂与SEGA将合作开发游戏！《F-ZERO》公布将是NGC与街机TRIFORCE上的游戏。

●3月29日，NAMCO宣布将进行改组，原社长兼会长中村雅哉任会长，社长职位由高木九四郎担任。

●3月29日，SEGA集团的游戏展会“GameJam2”举行，RED公司在会上正式宣布加入SEGA集团。

★3月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为25款，不愧为黄金档期，本月各机种上都有超经典的游戏登场。

古惑狼 大冒险	Universal Interactive	3月1日	★★★☆☆
GBA	CRASH BANDICOOT: The Huge Adventure	ACT/幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第1作	推定销量：-
39.99美元	-		《FAMI通》评分：-

“《古惑狼》系列”向来以独特的美式幽默和简单的操作受到了广大玩家，尤其是欧美玩家的好评。这一次的GBA版的最新作自然也继承了以上优点。**游戏强调的是单纯的快感**，这一点和以庞大场景、丰富的隐藏要素为卖点的日版动作游戏有很大区别，玩家所要做的仅是操纵古惑狼不断躲避障碍前进。游戏是休闲级小品，每个人都能很轻易地上手，不用像任天堂的动作游戏那样需要花很多脑筋去解谜，所以如果想轻松一下，请试一下这款游戏。游戏的画面比较一般，没有很大亮点。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

J联盟 创造职业球会 2002	SEGA	3月7日	★★★★☆
PS2	サカつく 2002 J.LEAGUE プロ足球クラブをつくろう!	SLG／足球	DVD-ROM × 1
1～2人	330KB	DC版移植	推定销量：50万
6800日元	-		《FAMI通》评分：34

“《J联盟创造球会》系列”参入PS2的第一弹，**较之前的DC版有了全面的强化！**尤其是比赛时的全3D场面，完全是重新制作的，实况解说的数据也更充实了。游戏主要以球会的经营与球员的育成为主体。22人制的球队班底调配与一些新增加的练习项目都突出了此游戏在系列基础系统上的进化，使其成为目前最强的足球题材育成类游戏。此外游戏设计上对球员的能力进行了更新，调整了比赛时的平衡性，强调球员之间配合的重要性。游戏也提供了更多体贴的设计，许多数据能够让玩家一目了然。

鬼武者 2	CAPCOM	3月7日	★★★★★
PS2	鬼武者 2	A・AVG／历史	DVD-ROM × 1
1人	390KB	系列第2作	推定销量：95万
6800日元	-		《FAMI通》评分：36

故事时间设定为前作10年后，依然是以对抗幻魔为主题，主角变成了名剑客柳生十兵卫。武器以及防具系统大幅进化，赠给同伴物品以提高好感度的系统也是全新的。剧情的分支相当多，分支主要与同伴的好感度有关，这也使游戏相当耐玩。**战斗时的究技奥义“一闪”再度进化，更容易使出，也更具刺激性和爽快性。**主题曲由知名摇滚乐手布袋寅泰演唱，令人血脉贲张，游戏所有的过场CG动画也都是绝对不可错过的极品之作。通关之后的迷你小游戏以及其他丰富的隐藏要素也显示了本作的完成度之高。

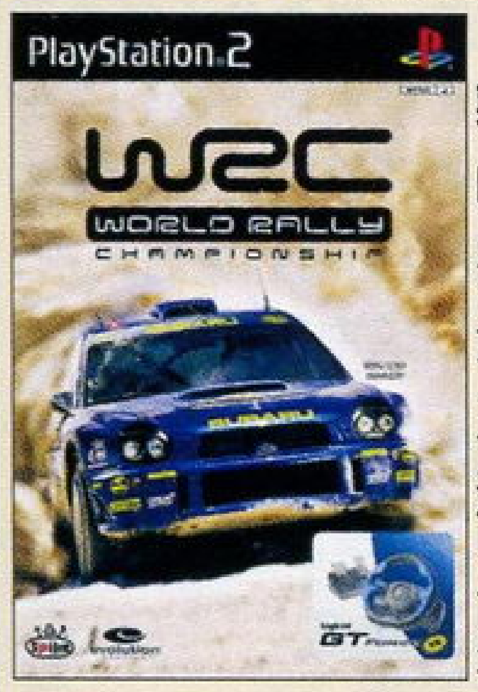
沉默的遗迹 四狂神传说外传	TAITO	3月8日	★★★☆☆
GBA	沈默の遗迹 ～エストポリス外传～	RPG／幻想	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：-
5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：29

《四狂神传说》是TAITO比较成功的RPG系列，这次的GBA版又有了很多全新的变化。**游戏中导入了很多现在RPG作品中比较流行的系统**，比如迷宫自动生成、地图特技系统、怪物捕捉以及图鉴等，看起来很杂但是并没有给人以画蛇添足的感觉。战斗场景时，各角色动作充满了动感，而且各种特技的效果也比较有看头。游戏中的谜题相当复杂，整体难度较高，对于不擅长此道的玩家来说亲和力不够。此外，游戏的人物设定不是特别突出，几位主角给人的印象不是很深刻。

土神巨人	任天堂	3月14日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	巨人のドシン	SLG／育成	8cmDVD × 1
1人	40格	原创	推定销量：8万
6800日元	-		《FAMI通》评分：32

这是一款奇想天外的游戏，玩家要操纵一名生活在小岛之上的吸收人类感情而成长的土神巨人，活动就是改变地形、种植树木和干涉岛民的日常生活，总之就是要让小岛逐渐繁荣起来，最终的目标是完成16个纪念碑。**游戏的创意可以说和PC游戏《黑与白》有异曲同工之妙**，而在人物设计方面却又充分表现出日版游戏的细腻和幽默风格。作为任天堂出品的游戏，本作也表现出其下作品一贯的高品质和高自由度。游戏很适合作为休闲时的小品来欣赏，玩家可以充分感受南方海滩的气氛。

WRC 世界拉力 冠军杯	SPIKE	3月14日	★★★☆☆
PS2	WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	RAC／拉力	DVD-ROM × 1
1～2人	1440KB	原创	推定销量：5.5万
6800日元	对应DUALSHOCK2、GT FORCE		《FAMI通》评分：35

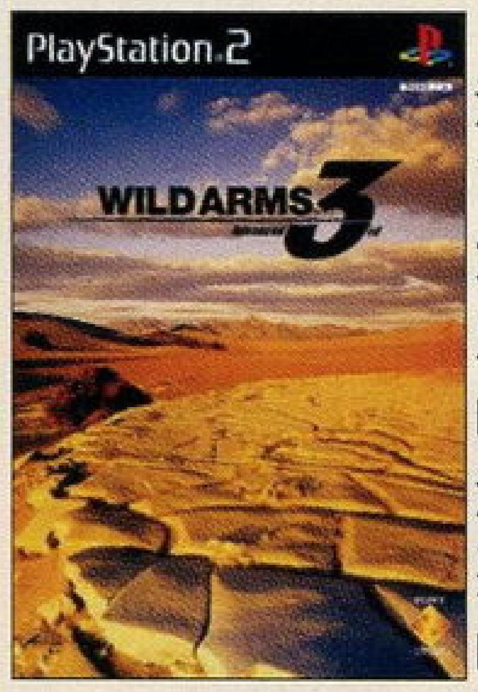


本作是2002年度国际汽车联合委员会惟一推荐的一款拉力赛车游戏。因为得到了官方授权，所以游戏收录的2002赛季世界拉力锦标赛的车手、车队以及所有分站赛段的资料完全是官方的，这与我们在电视上看到的完全相同。无论是路况效果、天气变化、场景制作以及最主要的操作感上都有着一流的表现。玩家参加全14站比赛，赛道总数超过30条，途经10个国家和地区，可以过足一把拉力瘾。游戏对应究级赛车装备GT FORCE，操作手感同样有着一流的表现，只可惜赛道设计得相对简单了。

式神之城	MEDIA QUEST	3月14日	★★★☆☆
XBOX	式神の城	STG／漫画化	DVD-ROM × 1
1～2人	70KB	街机第1作移植	推定销量：3万
5800日元	-		《FAMI通》评分：29

拥有独特世界观的人气纵版STG，先后被移植到Xbox和PS2上。**游戏最为人称道的就是漂亮的人设，女主角结城小夜更是具有相当高的人气。**作为游戏标志之一的式神攻击就是STG游戏里常见的蓄力攻击，不过在本作中成为了加分的手段。游戏中只有多加分才能令自己的火力POWER UP，因此到了后期就很难POWER MAX了。本作的强化版已于12月19日发售，游戏中追加了一个原创模式，在此模式中敌方的行动规律和火力配置均有明显不同，此外还追加了全新的插画和影像。

荒野兵器进化版 3	SCE	3月14日	★★★★☆
PS2	WILD ARMS ADVANCED THIRD	RPG／西部剧	DVD-ROM × 1
1人	35KB	系列第3作	推定销量：22万
5800日元	-		《FAMI通》评分：32



SCE人气RPG的第三作，带有浓郁美国西部风格。游戏采用时下流行的卡通渲染技术，但不同的是又经过了特殊处理，让**本作画面具有一种独特的插画风格，再加上秒间60帧的流畅画质，给人脱俗的感觉。**游戏的音乐很棒，光是片头就有5种，出现的歌曲更达6首之多，的确是非常花心思的制作。游戏有很重的解谜成分，要充分考虑到4位主人公的不同特点才能把游戏顺利进行下去。另外游戏的隐藏要素非常丰富，支线剧情长度不亚于主线。通关后还能接续角色的能力进行二周目游戏，而剧情也会略有不同。

From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗！2	BANDAI	3月20日	★★★☆☆
PlayStation	From TV animation ONE PIECE GRAND BATTLE!2	ACT／动画	CD-ROM × 1
1～2人	1格	系列第2作	推定销量：58万
5800日元	-		《FAMI通》评分：26

本作继承了前作超高自由度的战斗系统，**以简单的操作和丰富的道具为卖点，再次吸引了广大玩家的目光。**作为PS版游戏，本作充分利用了主机的机能为大家展现出一个逼真的《ONE PIECE》的世界。与前作相比，新增的角色对漫画原作的FANS来说极富吸引力，而在前作已经出现过的角色也新增了必杀技。本作中各种必杀技的演出效果也得到加强，原作中夸张的招式通过3D形式来表现也别具一番风味。借助原作漫画的魅力，游戏的销售业绩再创新高，这也是万代一贯奉行的“角色游戏”政策的成效。

SDM-SMV
www.plumbook.cn

魔界塔士 沙加	SQUARE	3月20日	★★★☆☆
魔界塔士 サ・ガ	RPG/幻想		32M卡带
1人	自带记忆功能	系列第1作移植	推定销量：4万
5200日元	-		《FAMI通》评分：27

1989年发售的人气RPG的移植作，与“《最终幻想》系列”并称为史克威尔RPG游戏的双璧。算起来“《沙加》系列”已经做过8款，为了纪念这一历史性的意义，史克威尔又将第一作《魔界塔士 沙加》经过重新制作在WSC上推出，使这款曾经是史克威尔第一款掌机游戏的作品终于在WSC上复活。主人公以及同伴能够在人类和怪物之间进行选择，而且成长方法也不同，这些崭新的系统都让《沙加》大放异彩，而且其独特的世界观也非常吸引人。复刻版在画面和系统上进行了加强从而使游戏变得更完美了。

废品名作剧场 涂鸦王国	TAITO	3月20日	★★★☆☆
ガラクタ名作剧场 ラクガキ王国	RPG/幻想		DVD-ROM×1
1人	299KB以上	原创	推定销量：7万
6800日元	-		《FAMI通》评分：32

让自己辛苦画出来的东西变活，那是一种什么样的奇妙感觉呢？（神笔马良？）本作就能够帮你实现这个愿望。游戏中玩家可以任意涂鸦一只动物（或是怪物？），接着游戏就可以让这只动物变成多边形并活起来！你给动物画什么样的脚，它就会怎么样走路，绝对还原度100%。玩家还可以培育自己所画出来动物，让它与其他动物战斗。值得一提的是，**代表日本动画制作最高水平的“吉卜力工作室”积极参与了本作的制作**，包括佐藤好春、安藤雅司等人，甚至直接为本作制作了片尾动画，吉卜力迷不要错过。

樱大战4 恋爱吧，少女	SEGA	3月21日	★★★★★
サクラ大战4 ～恋せよ乙女～	S·AVG/恋爱		GD-ROM×1
1人	9格	系列第4作	推定销量：29万
6800日元	对应振动包、可视记忆卡		《FAMI通》评分：36

TV类的美少女恋爱育成游戏的杰作“《樱大战》系列”的完结篇。**剧情上的高度凝练让玩家在短时间内可以获得至高的感动**，13位女主角的结局完全根据角色性格来设计，令FANS永难忘怀，结尾曲那余音绕梁的动人旋律也很完美地谱写中每一位玩家多年来的对这款游戏的由衷热爱。剧情部分和战斗部分沿袭《樱大战3》的设计思路，让这两部分保持着高度的统一性，使玩家有一种强烈的“角色代入感”。此外游戏附加模式与迷你游戏都非常丰富，弥补了整体流程较短造成的部分遗憾。

真·女神转生II	ATLUS	3月21日	★★☆☆☆
真·女神转生II	RPG/幻想		CD-ROM×1
1人	2格	SFC系列第2作移植	推定销量：3万
4800日元	-		《FAMI通》评分：28

“《真·女神转生》系列”以其描述与神、魔战斗的独特世界观闻名，金子一马异想天开的恶魔设计也是该系列一绝。本作移植自1994年SFC版的正统系列第二作，PS版大幅强化了原作的画面与音乐。**系列作最大的创新之一就是“与恶魔交涉”系统与“恶魔合体”系统**，前者允许玩家在战斗中与恶魔对话，并让恶魔成为主角的同伴；后者则是可以让成为同伴的恶魔进行合体，尝试不同的合体是游戏的乐趣之一。不过本作初推出时却有大量严重BUG，最后ATLUS花了几个月时间为玩家换了BUG碟。

枪之女神	SEGA/SMILEBIT	3月21日	★★★☆☆
ガンヴァルキリー	STG/科幻		DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	原创	推定销量：-
6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：-

号称360度射击的游戏，充分利用了XBOX的机能，游戏画面表现出不俗的素质。游戏中动作操作点主要在于主角所背着的喷射器，利用XBOX的双摇杆一方面操作角色的移动、一方面负责瞄准敌人，而无须像一般的3D射击游戏那样只有将画面正面移动到敌人处才能攻击敌人。利用各种特殊武器来击倒源源不断袭来的怪兽虫是本作爽快的地方。游戏名虽然是《枪之女神》，但主角其实除了女主角KELLY以外，还有男主角三岛，2人的武器各有不同的特点，一个适合于初级、中级者，另一个适合于高级者。

生化危机	CAPCOM	3月22日	★★★★★
BIOHAZARD	A·AVG/惊悚		8cmDVD×2
1人	8格	系列第1作重制	推定销量：25万
6800日元	随碟带记忆卡59		《FAMI通》评分：39

基于PS版同名作品完全重新制作的著名作品，除了基本的剧情没有太大的改变之外，其他的一切都经过了**100%的重新制作，画面表现之优异令人瞠目结舌，甚至表现出了“空气”的感觉**，以至于玩家游戏时不愿因快速跑动而错过精美的背景。新增的防御用道具为游戏增色不少。作为《生化危机》在NGC上重生的原点之作，本作不但标志着该系列进入了一个新的纪元，同时也为以后的几作的素质限定了最低标准。新增加的女性实验体的故事非常曲折，全新的隐藏要素也大大提升了游戏的耐玩度。

光明之魂	SEGA	3月28日	★★★☆☆
SHINING SOUL	A·RPG/幻想		64M卡带
1～4人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：8万
5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：30

SONIC TEAM在GBA上推出的“PSO too”游戏，同样采用了探索迷宫、收集宝物的游戏模式。游戏以“光明”为名，希望能够用SEGA知名S·RPG游戏“《光明与黑暗》系列”的名气带动作品的销量，人物设定也起用了曾经负责该系列作品的玉木美孝。游戏中玩家可以自由选择4种职业，每种职业各有特色，而且培养策略也十分多变。因为机能的限制，游戏的动作性没有得到很好的表现；而联机模式下没有语音也让人略感失望，但是**作为GBA上第一款多人连线动作RPG，本作还是很值得一玩的！**

2002年度小编心目中的十佳游戏

阿修罗

- 塞尔达传说 风之杖
- 战斗网络 洛克人EXE3
- 梦幻之星在线 1章&2章
- 钻子先生 钻探岛
- 银河战士 融合
- 宿命传说2
- 超级机器人大战 原创世纪
- 口袋妖怪 红宝石·蓝宝石
- 恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌
- SD高达G世纪NEO

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

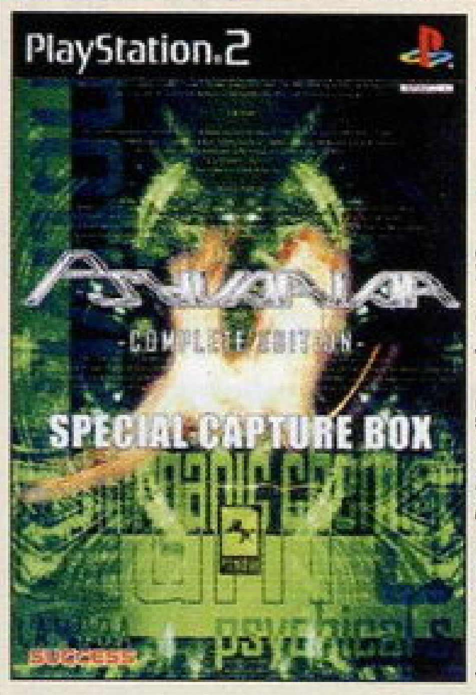
超级机器人大战 IMPACT	BANPRESTO	3月28日	★★★★☆
スーパーロボット大战 IMPACT		S·RPG/动画·机器人	DVD-ROM×1
1人	350KB	系列外传作	推定销量：60万
7980日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：33

以WS版《超级机器人大战COMPACT 2》三部曲为剧情脚本，再加入了《机动战舰NADESICO》等5部新作品的这款游戏在系统上集系列之大成，**全101话的超长流程也代表着该游戏在“《机战》系列”中具有总结性的意义。**游戏画面在PS版的基础上进行了强化，独有的“合体攻击”与“同时援护攻击”等新系统都展现出热血豪情的游戏特色，不过作为一款PS2游戏，这样的画面有解析度不够之嫌。地图画面改为了全3D，很有新意，也有了新的战略性，但一些场景的设计过于复杂，影响了观察角度。

王国之心	SQUARE	3月28日	★★★★☆
KINGDOM HEARTS		A·RPG/动画+原创	DVD-ROM×1
1人	132KB	原创	推定销量：82万
6800日元	对应DUALSHOCK2、PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：36

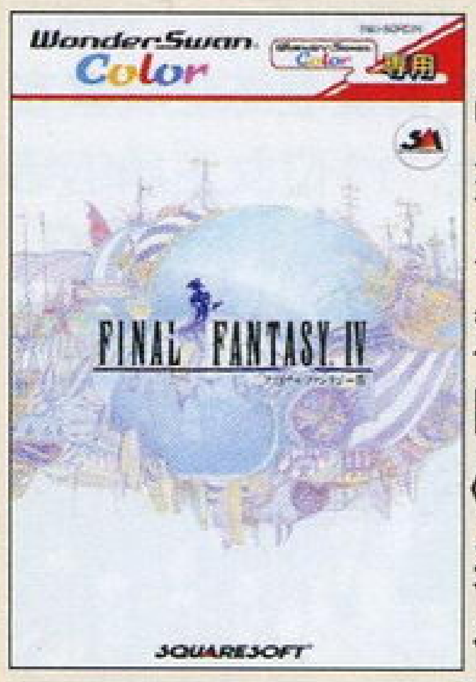
SQUARE和迪士尼强强联手打造的A·RPG大作，由SQUARE王牌画师野村哲也担任本作的人设兼游戏导演！游戏最大的魅力就在于众多迪士尼明星和“《最终幻想》系列”明星的登场，**SQUARE运用高超的技术把这些明星的动作及表情制作得栩栩如生，再加上丰富的音效和活泼的色彩，让人感觉来到了童话世界。**本作的游戏性也不俗，主线剧情乐趣十足，隐藏要素同样丰富，由平成歌姬宇多田光演唱的主题歌《光》更是委婉动人。只是游戏的视角设定还不是很理想，难度也偏低，算是不大不小的遗憾。

闪电战斗机	SUCCESS	3月28日	★★☆☆☆
サイヴァリア コンプリートエディション		STG/科幻	CD-ROM×1
1～2人	72KB	街机移植	推定销量：-
5800日元	-		《FAMI通》评分：30



由同名街机作品移植的纵版STG，街机版采用TAITO的G-Net基板，风格与彩京游戏略有不同。**本作与其他STG最大的不同就在于加入了所谓的“BUZZ系统”。**在BUZZ系统的作用下，只要躲开子弹就能获得经验值，经验值累积到一定程度后还能升级。敌方火力越密集，获得的经验值也就越多。不过级别的高低与自机的能力并无太大关系，只是关系到隐藏关的出现。为了充分表现出游戏的魅力，自机的中弹判定之小，敌方火力之密集，实在是到了闻所未闻的地步。STG爱好者不妨玩一玩这款游戏。

最终幻想 IV	SQUARE	3月28日	★★★☆☆
FINAL FANTASY IV		RPG/幻想	32M卡带
1人	专用自带记忆功能	系列第4作加强移植	推定销量：6万
5200日元	-		《FAMI通》评分：27

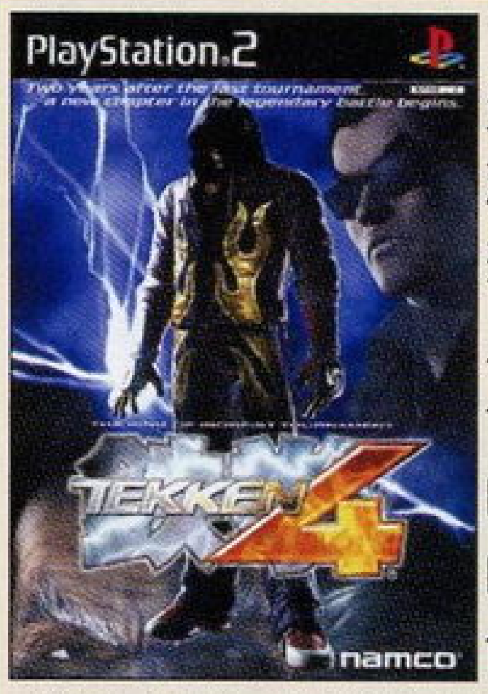


这是1991年SFC上发卖的《最终幻想IV》的复刻作品，也是“《最终幻想》系列”在WSC上的第3作。故事描写的是暗黑骑士赛希尔与他的同伴之间发生的事情。与前几作WSC的《最终幻想》一样，本作也重新描绘游戏的画面，华丽度比原作大幅上升。系列经典的飞空艇、陆行鸟自然不可少，而且**《最终幻想IV》是首次开始采用ATB战斗系统的一作，所以战斗系统方面发生了翻天覆地变化**，战略性加强，不可预见性加强。虽然是复刻作品，但在掌机上能够玩正统《FF》还是很有吸引力的。

正邪幻想曲 II	NEC Interchannel	3月28日	★★☆☆☆
BLACK / MATRIX II		S·RPG/幻想	DVD-ROM×1
1人	66KB	系列第2作	推定销量：4万
6800日元	-		《FAMI通》评分：30

系列第2作，以其阴郁、颠倒黑白的世界观而广受女性玩家的欢迎。游戏虽然模仿了著名的SLG《皇家骑士团》的很多要素，但其“凝血·剑血”的系统却受到了广泛的好评。这次又是一名失忆的主角，他忘记了自己活着的时候的一切记忆，成为了“魔界四天王”之一，指挥自己的军队与对立的种族展开了殊死之战。白翼与黑翼、天使与恶魔，这些《圣经》里的东西在游戏中尽显不已。在武器上进行“剑血·凝血”可以强化武器的能力，而且还会使用魔法。另外，**NEC惟美的画工也是游戏的一大亮点。**

铁拳 4	NAMCO	3月28日	★★★★★
铁拳4		FTG/幻想	DVD-ROM×1
1～2人	69KB	街机系列第4作移植	推定销量：35万
6800日元	对应逐行扫描电视		《FAMI通》评分：36



3D格斗天尊级作品最新作，系统及人设都有巨大改变，令人感觉是一个全新系列的开始。本作最大的改变就是取消了无限边界场地，增加了壁际系统和地形高低差效果，令**游戏有了全新的攻防战略思路**；部分招式加入JUST FRAME判定，难度大增；角色数量缩减到17个，各角色性能也有不小的变化。PS2版具有100%的移植度，并追加了各角色的通关动画；在《铁拳3》中深受好评的迷你游戏“TEKKEN FORCE”也复活了。本作还对应硬盘和逐行扫描，使画面效果达到了PS2游戏的顶尖水准。

火焰之纹章 封印之剑	任天堂	3月29日	★★★★★
ファイアーエムブレム 封印の剑		S·RPG/奇幻	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：28万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：36

此作可算是GBA上最重头的S·RPG，发售之前就广泛受到玩家期待。作为该系列的最新作，在系统上有效地融入了前几作的多种成功设定，并在此基础上加入了一些全新的设定，使得该作更像一部系列的集大成之作。**游戏的一大特点是加入全新的支援系统**，人物之间大量的支援对话对人物形象的刻画起到了画龙点睛的效果。游戏中加入了极富创意的对战模式，充分利用了GBA的通信功能。游戏在难度的设定上也比较合适，一周目难度适中，而二周目难度会提高一倍，让核心玩家得到很大满足。

魔法封神	KOEI	3月29日	★★☆☆☆
マジカル封神		RPG/历史	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	原创	推定销量：-
5800日元	对应GBA专用通信线、NGC-GBA通信线		《FAMI通》评分：30

正如标题所表现的，游戏是在《封神演义》故事背景的基础之上完全原创的情节。**整个游戏的关键词就是“宝贝”。**游戏的各个情节都和各种宝贝密切相关，玩家需要寻找各种制造宝贝的原材料和学习修炼宝贝的咒文，最后自己制造出各种宝贝。在游戏的战斗部分，宝贝也起着很重要的作用，就和别的RPG中的魔法一般。游戏支持4人联线，有一些道具必须在这个模式下才能够得到，而它们正是用来合成超级宝贝必备的道具。和NGC版的动作游戏《战斗封神》联动以后可以为它增加全新要素。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

战斗封神	KOEI	3月29日	★★☆☆☆
バトル封神		ACT/历史	8cmDVD × 1
1～2人	6格	原创	推定销量：-
6800日元	对应NGC-GBA专用通信线		《FAMI通》评分：33

虽然游戏类型和《真·三国无双》有些相似，但两者的风格是完全不同的。本作登场的角色均以Q版形象出现，画面的整体风格明显偏低龄化。**游戏强调的是用仙术瞬间歼灭大量敌人的爽快感，各种仙术华丽的演出效果也让人大呼过瘾。**而游戏中的仙术要靠装备各种宝贝来获得，如何能够拿到高等级的宝贝就是游戏的乐趣所在。此外游戏还附带了很多丰富多彩的模式，完成这些模式后也能拿到珍贵宝贝，比较有意思。对于玩不到《真·三国无双2》的玩家来说，用这款游戏来打发时间也是不错的选择。

4月 APRIL

●4月8日，Xbox只用了4个月时间就有一款游戏达成了百万销量，该作就是《光环：战斗进化》。

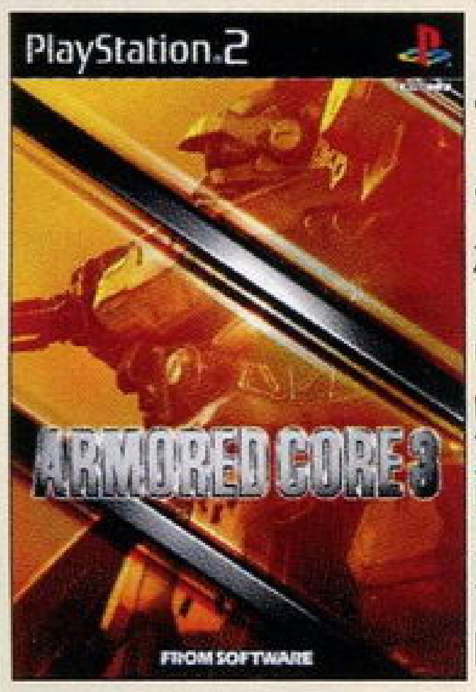
●4月8日，KONAMI宣布《潜龙谍影2》在全世界的出货量已经达到500万套。

●4月25日，日本二手软件销售商联盟与日本游戏制作商联盟的诉讼案公布了结果——日本最高法院驳回了日本游戏制作商联盟的上诉，日本二手软件销售商联盟胜诉，从此日本游戏软件的二手销售合法化。

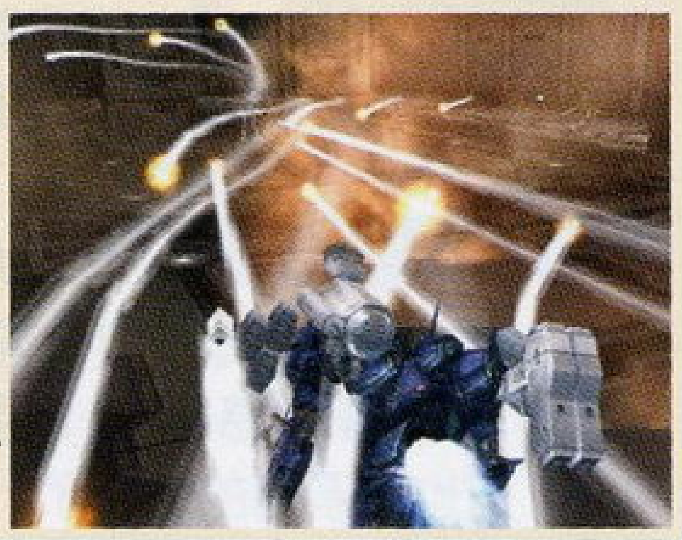
●4月25日，SONY向外界公布了2001财政年度（2001年3月到2002年3月）的业绩，其中以PS2为主力的游戏部门销售额约为78.4亿美元，比上年度增加51.9%，一转游戏部门2000年度的赤字状态。PS2在发售的第二个财政年度就进入了不用亏损经营的收获期。

★4月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为20款。

装甲核心3	FROM SOFTWARE	4月4日	★★★★☆
ARMORED CORE 3		ACT/机器人	DVD-ROM × 1
1～4人	90KB	系列第3作	推定销量：22.5万
6800日元	对应PS2 MODEM、iLINK线、iLINK HUB、USB鼠标		《FAMI通》评分：34



硬派机械人动作游戏在2002年的最新作。**系列作的一大特色就是由日本大名鼎鼎的机械设计师河森正治参与机械设计**，因此游戏中不论是机器人还是部件设定都极具观赏性。本作的画面素质较之前一作又有了大幅提高，机器人的金属感在游戏中一览无遗，再加上各种火爆的武器设计，让游戏画面尤为精彩。斗技场中每次战斗结束后观看RE-PLAY也是至高享受之一。初玩者可能要花上一定的时间才能掌握游戏的操作及系统，不过系统已经相当成熟，上手了以后你就会发现游戏的魅力所在。



信长的野望 岚世记	KOEI	4月4日	★★☆☆☆
信长の野望 岚世记		SLG/历史	CD-ROM × 1
1人	5MB	系列第9作	推定销量：10万
9800日元	对应PS2专用硬盘、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

光荣以日本战国历史为题材的SLG《信长之野望》比《三国志》历史还长，1983年的《信长之野望》就是光荣第一款大获成功的历史SLG，该作系列化后至今已近20年。**第9作《岚世纪》的PS2版进化主要是3D画面及即时制的引入**，充分利用了PS2机能的3D画面让合战更有迫力，另外“忍者众”等“诸势力”登场，让游戏更深度地表现出日本战国时代。本作可选剧本数为9个，武将数更是系列作以来最多的，达到1400人以上，不管是喜欢SLG游戏的人，还是喜欢日本战国的人，都可以得到满足。

机动战士高达 连邦对吉翁 DX	BANDAI	4月11日	★★★☆☆
机动战士ガンダム 连邦 vs. ジオン DX		ACT/动画	GD-ROM × 2
1～4人	4格	动画改编	推定销量：-
6800日元	对应VGA输出、振动包、DC键盘、摇杆		《FAMI通》评分：32

本作移植自CAPCOM和BANDAI合作开发的街机版对战型动作射击游戏。街机版原作因为优秀的操作感和对抗性而大受好评，而本作就可以让玩家在自己家中就能够体验到游戏的乐趣。在内容方面，游戏以“高达”故事中人气度最高的一年战争时期为原型，让玩家自由选择担任连邦军或者吉翁军的士兵，像传说中的英雄阿姆罗·雷那样驾驶着各台机动战士进行战斗。**因为有动作游戏大厂CAPCOM参与游戏制作，所以本作可以说是历来高达题材动作游戏中手感最出色的。**本作还对应网络。

露娜 传说	MediaRings	4月12日	★★★☆☆
LUNAR ～LEGEND～		RPG/幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第1作移植	推定销量：3万
5800日元	-		《FAMI通》评分：30

这款**“曾经感动了100万人的RPG”**能够移植到GBA上，这已经让很多FANS感动到流泪了。没有华丽的动画、遇敌方式变成了踩地雷式这些都不成问题，因为有华丽的CG图片取代动画，而且战斗画面也完全重新制作，人物比例更大，还新增了很实用的必杀技系统。虽然不是原厂的作品，但是作为开发者的MediaRings还特地为GBA版添加了不少新的要素，比如新增主线剧情、强化分支剧情、全新的卡片收集系统、将地图画面完全重新绘制等。游戏的缺点是遇敌率过高。

蜘蛛人：电影	Activision	4月16日	★★★☆☆
Spider-Man: The Movie		ACT/电影	CD-ROM × 1
1人	79KB	电影改编	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-

随着《蜘蛛人》在电影上复活并横扫全球票房的强劲势头，游戏同时登陆各大机种。由于硬件的大幅提升，游戏终于可以向玩家完美的展现世界大都会曼哈顿大厦林立的摩登风貌。**利用游戏出色的物理引擎，玩家能够从中体验到的是百米高空以时速90英里的速度在摩天大楼之间穿梭的心跳感觉。**同时利用蜘蛛人的种种特性，玩家还可以惩治罪犯，维护正义。游戏在打斗方面较前作有了一定的改进，不过依然显得比较生硬。某些游戏流程比较拖沓，任务的设计缺乏新意，整体上给人一种老套的感觉。

2002年度小编心目中的十佳游戏

D·S

VR战士4
鬼武者2
生化危机
樱大战4 恋爱吧，少女
超级机器人大战 IMPACT
真·三国无双2 猛将传
超级马里奥 ADVANCE 3
星之卡比 梦之泉DX
SD高达G世纪NEO
铁甲飞龙 ORTA

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000 PRO	CAPCOM	4月18日	★★★☆☆
PlayStation	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	FTG／幻想	CD-ROM × 1
1～2人	1格	系列第1作移植	推定销量：-
3800日元	DUALSHOCK（只对应振动）、街机摇杆		《FAMI通》评分：27

结合了CAPCOM与SNK两大格斗厂商人气角色的乱斗型作品。系列的最大特色在于RATIO值，游戏中一方可以选择1～4名角色，但RATIO值之和要为4。RATIO值越高，角色的攻防能力越强。另外游戏备有CAPCOM和SNK两种系统以供选择，满足了不同派系玩家的需要。**此番登陆PS上，画面特效几乎没有任何删减，令人惊异。**不过由于CD-ROM的局限性，读盘速度漫长得令人窒息，而且在续作早已推出的情况下还坚持在旧机种推出旧作，吸引力不足。

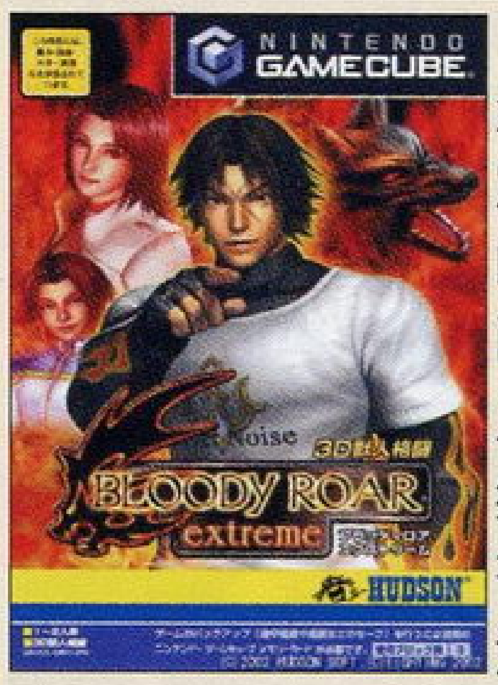
羊之心情	CAPCOM	4月19日	★★☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	ひつじのキモチ	ACT／漫画化	32M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：28

本作是一款感觉很奇特的作品，移植自PC版，原作在PC上就拥有很高的人气。在游戏中玩家要操纵一只牧羊犬将各种性格不同的绵羊赶到指定的地点。游戏的操作相当简单，玩家只要用方向键来控制牧羊犬的移动以驱逐羊群，再用一个按键叼起或放下离群的羊就可以了。但是随着游戏难度的提升，绵羊会越来越不听话，而前进道路上的障碍物也会越来越多。**本作的角色设计超级可爱，无论是牧羊犬还是各种绵羊都十分吸引人**，相信不少女性玩家都会很喜欢这款游戏的！

WE胜利11人	KONAMI	4月25日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	ウイ・イレ	SPG／足球	64M卡带
1～2人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：5万
5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：29

“《WE》系列”是家用机版最优秀的足球游戏之一，移植到GBA上以后，因为机能不足，无法用原来的3D形式来表现比赛，**但是作为一款优秀足球游戏所应具备的游戏感觉则被很好地保留了下来。**游戏中无论是球的运动还是球员的动作都十分真实，而且电脑球员的AI也相当不错。为了进一步加强游戏的可玩性，本作提供了多种模式，包括杯赛、表演赛、世界杯等，总数多达8个。游戏的另一大特色就是加入了和PS版相同的真人语音现场解说，对于掌机游戏来说是相当令人吃惊的。

血腥咆哮终极版	HUDSON	4月25日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	BLOODY ROAR extreme	FTG／幻想	8cmDVD × 1
1～2人	3格	系列第4作	推定销量：3万
6800日元	-		《FAMI通》评分：32



《血腥咆哮》俗称“兽化格斗”，里面的角色都拥有变身为野兽的超能力，从前作起更加入了“超兽化”设定。**本作虽然标题没有正式冠上“血腥咆哮4”，但游戏的进步之大、品质之高，实在无愧于“终极”二字。**为配合漫画《血腥咆哮THE FANG》在《月刊少年跳跃》上的连载，本作的人设均经过漫画作者重新绘制，并加入了高品质的动画。游戏的优点在于读盘时间很短，而且设计者还针对NGC的按键进行了专门处理，玩起来手感极佳。缺点在于角色平衡性欠佳，这也是系列的通病了。

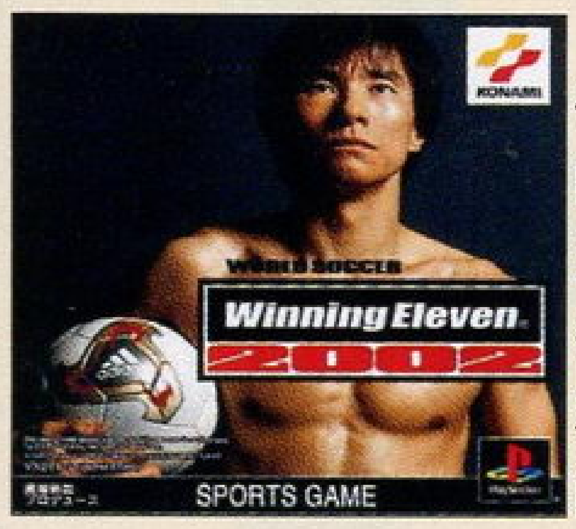
RUNE	FROM SOFTWARE	4月25日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	RUNE	A·RPG／幻想	8cmDVD × 1
1～2人	2格	原创	推定销量：5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：33

FROM SOFTWARE的一款创新制作，**该游戏集中了卡片游戏、ACT游戏及RPG游戏的众多要素。**玩家扮演公主卡迪娅为了驱散覆盖整个大陆的黑雾以及解开魔神之谜，开始了她的冒险旅程。游戏中最吸引人的自然是那些数量众多画工精美的卡片，虽然与“《卡片召唤师》系列”相比《RUNE》在卡片数量上没有优势，但由于能够召唤卡片中的怪兽来进行战斗却是《卡片召唤师》不能比的。每一个山札由30张卡片组成，如何合理地配置卡片正是考验玩家能力的地方，而动作要素的加入也让游戏变得动感十足。

克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战	NAMCO	4月25日	★★☆☆☆
PlayStation	クロノアビーチバレー 最强チーム决定战!	SPG／沙滩排球	CD-ROM × 1
1～4人	1格	系列作外传	推定销量：-
4800日元	PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：25

游戏将“《风之克罗诺亚》系列”中的众多角色凑到一起玩起来了沙滩排球，而规则与实际的沙滩排球规则一样，采取2对2的形式，谁先得到10分谁获胜。游戏的操作非常简单，很容易上手。不过游戏最有趣的地方在于加入了必杀技的设定，每个角色的必杀技都不同，发动后会有极为夸张的画面表现，让人很有满足感。而且必杀技的发动方法也比较特别，使游戏增加了不少的战略性。另外，**游戏别处心裁地加入了两个人用同一个手柄玩的模式，和自己的朋友一起玩的话乐趣无穷。**

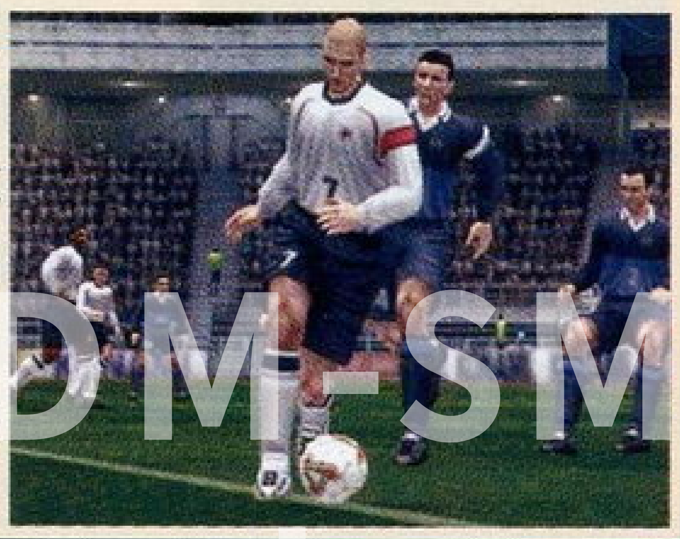
世界足球 胜利十一人2002	KONAMI	4月25日	★★★☆☆
PlayStation	WORLD SOCCER Winning Eleven 2002	SPG／足球	CD-ROM × 1
1～4人	2格	系列第6作	推定销量：7万
5800日元	对应PS专用多手柄插口		《FAMI通》评分：28



此作应该算是PS上“《WE》系列”的最后一作，与PS2版的《WE6》同时推出。**片头动感十足的CG动画以及热血的《We Will Rock You》的主题曲都给人极大震撼**（其实游戏片头完全与《WE6》的一样）。游戏收录了包括打进了2002年世界杯的32支队伍在内的54支国家队，另外在MASTER LEAGUE模式下增加了几支南美俱乐部，使总的俱乐部队伍数达到了32支，球员的资料当然也更新了。游戏的操作、画面等方面与前作《WE2000》一般无二，只是在界面等一些小地方做了细微的调整。

世界足球 胜利十一人6	KONAMI	4月25日	★★★★★
PS2 PlayStation2	WORLD SOCCER Winning Eleven 6	SPG／足球	CD-ROM × 1
1～8人	832KB	系列第6作	推定销量：109万
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：36

在世界杯开幕之前推出的王者足球游戏，凭借着本身优秀的素质以及世界杯热潮的影响，销量成功突破了100万套，成为该系列最成功的一作。比赛本身以及其他各个模式都有了极大的革新，球员动作数量的提升是显而易见的。核心模式MASTER LEAGUE的赛制有了非常大的变化，球队也增至40支。训练模式也增加了全新的挑战模式。另外，本作还特地收录了QUEEN的包括《We Will Rock You》在内的两支单曲，在片头以及夺得世界杯之后播放，非常有震撼力。

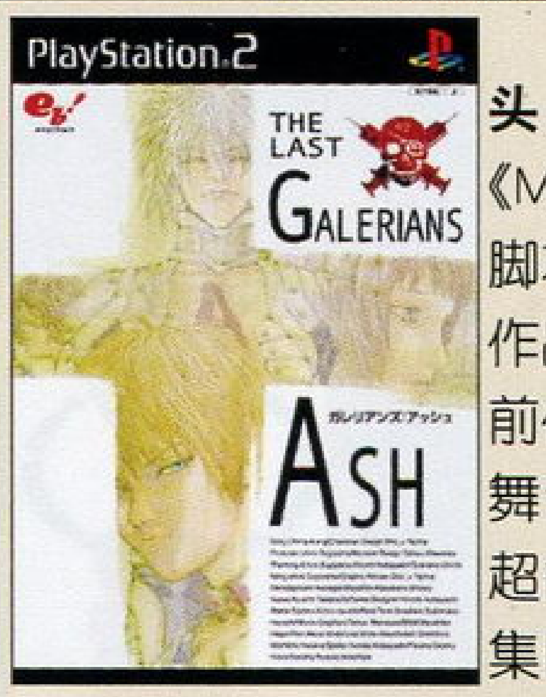


3DM-SMV
www.plumbook.cn

监视者	SCE		4月25日	★★★☆☆
PS2	SURVEILLANCE 监视者		AVG／科幻	DVD-ROM×1
	1人	163KB	PS2系列第3作	推定销量：–
	5800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32

SCE“やるドラ系列”在PS2上的第3部作品，具有浓厚SF色彩的动画AVG。**游戏充分利用DVD的大容量来存放超高品质的过场动画，而且首创6画面浏览式的游戏方式**，玩家要随时关注这6个监视器的画面，从而对各种突发事件采取准确的应对措施。游戏有很多分支，但达成100%完成度的难度并不大。圆满通关后不但可以自由观看全部MOVIE，还会追加153点SEARCHING POINTS等隐藏要素。不过本作是系列作品中第一款无字幕的作品，所以能否顺利过关完全要靠玩家卓越的听力，这对于国内玩家来说确实有些苛刻了。

诺亚方舟：灰烬	ENTERBRAIN		4月25日	★★☆☆☆
PS2	THE LAST GALERIANS ASH		A·AVG／科幻	DVD-ROM×1
	1人	128KB	系列第2作	推定销量：–
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：27



一款世界观相当奇异的游戏，制作人员可是大有来头，超个性的角色是由以《多重人格探侦サイコ》、《MADARA》而获得高人气的田岛昭宇设计的，原作和脚本则是由以《全部抱きしめて》（KinkiKids演唱）等作品闻名的著名制作人康珍化负责。本作的故事发生在前作（PS版）6年以后的舞台。玩家继续扮演拥有超能力的少年，与神秘的集团展开战斗。由于是在PS2上推出，所有画面完全由3D构成，而且华丽程度提升了不少。如果不能合理利用自己的超能力，玩家很快就会GameOver。

绝体绝命都市	IREM		4月25日	★★★☆☆
PS2	绝体绝命都市		A·AVG／生存	DVD-ROM×1
	1人	320KB	原创	推定销量：14万
	6800日元	对应DUALSHOCK2、PS2专用硬盘、PS2振动器		《FAMI通》评分：32

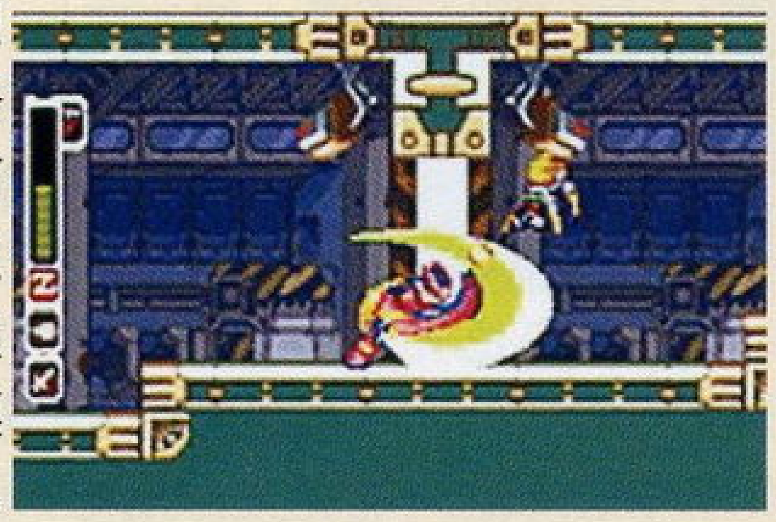
本作以地震灾后逃生、自救为题材，使得游戏格外标新立异，与众不同。正因如此，所以玩家在游戏中碰到的谜题与以往的AVG有很大的不同，人性化的谜题设计让玩家体会到了更多的真实感。玩家不单单是一个人冒险，中途还会遇到美少女同伴。到了后期，游戏的剧情简直是峰回路转，令人始料不及。在操作方面游戏存在着严重的问题，玩家需要一段时间去适应。画面整体只能说一般，贴图显得很糟糕，但是突破性的游戏题材使得游戏在日本获得了大部分玩家的认可。

混沌时代 NEXT 失落的牵绊	IDEA FACTORY		4月25日	★★★☆☆
PS2	GENERATION OF CHAOS NEXT ～失われし绊～		S·RPG／幻想	CD-ROM×1
	1人	306KB	系列第2作	推定销量：4万
	6800日元	–		《FAMI通》评分：29

《混沌时代》的第二作仍然是一款有机地结合了RPG与SLG要素的游戏。游戏中玩家的目的就是称霸无忧岛，SLG部分类似《三国志》那样，玩家为了攻城掠地，就必须注重策略的应用与武将的发掘；RPG部分，玩家必须经历重重探索，最后在与怪兽的战斗中获得胜利。游戏在系统方面的设计非常成熟，完成度也很高，游戏中各武将的人设也值得一提，不但精美而且极富个性。厂商也着手塑造《混沌时代》品牌，该作不但有原创的片头歌与片尾歌，还制作了相关动画DVD。

洛克人 ZERO	CAPCOM		4月26日	★★★★☆
GBA	ROCKMAN ZERO		ACT／科幻	64M卡带
	1人	自带记忆功能	原创	推定销量：28万
	4800日元	–		《FAMI通》评分：26

CAPCOM在GBA上推出的第一款传统动作类型的“洛克人”游戏。游戏以在“《X》系列”中人气度极高的ZERO为主角，讲述了PS版《X6》后的故事。**虽然比起PS版来本作的画面效果算不上出色，但是作为GBA的游戏来讲绝对在同类型游戏中排得上名次！**本作加入了任务、称号和生化精灵系统，而ZERO本身的武器也有升级概念，使得在动作要素以外还附带一点RPG要素。游戏的难度很高，而且除了普通难度以外还有隐藏的“困难”和“究极”模式，充分体现了“《洛克人》系列”的特色。

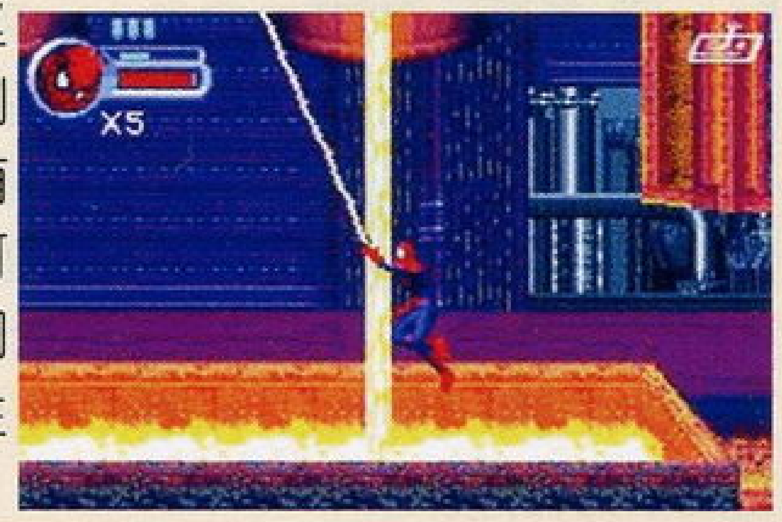


Advance GT2	MTO		4月26日	★★★☆☆
GBA	アドバンスGT2		RAC／赛车	64M卡带
	1～2人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：–
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：29

MTO公司出品的《Advance GT》因为其良好的操作性和华丽的画面而受到了广大GBA玩家的好评，本作同样保持了这种感觉，让玩家在游戏的时候产生玩家用机上的赛车游戏一般的体验。和真实的GT比赛一样，玩家在游戏中首先要做的就是考取驾驶执照，然后才能参加正式的比赛，而且在比赛中也需要不断晋级才能够继续下去。在游戏中有很多种不同的赛道，登场的赛车一共有97辆，需要靠不断地比赛才能够获得。**在掌机赛车游戏中，MTO的这个系列可以说是拥有很高地位的。**

蜘蛛侠 神秘人的威胁	SUCCESS		4月26日	★★☆☆☆
GBA	SPIDER-MAN ミステリオの胁威		ACT／漫画	64M卡带
	1人	自带记忆功能	漫画改编	推定销量：–
	4800日元	–		《FAMI通》评分：28

《蜘蛛侠》本身已经拥有很长的历史了，最近却突然再放异彩，不断改编成电影、游戏。**本游戏忠实地再现了原著漫画中蜘蛛侠那多彩的动作**，攀墙、蛛丝弹、蛛丝防御和蛛丝移动等都有精彩的演出，而且和原著漫画一样，游戏中也会出现蛛丝用光的情形，这就使得游戏的战略性得到了提升。和其他动作游戏一样，本作中也有各种辅助道具，借助这些道具蜘蛛侠就可以获得各种神奇的能力了。游戏移植自同名美版游戏，所以在手感方面来说稍显生硬，习惯日式游戏的人会很不适应。



2002年度小编心目中的十佳游戏

GOUKI

- VR战士4
- 鬼武者2
- 铁拳4
- 生化危机
- 世界足球 胜利十一人6
- 特技人
- 阳光马里奥
- 世界足球 胜利十一人6 最终进化版
- 潜龙谍影2 实体
- 塞尔达传说 风之杖

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

5月　MAY

●任天堂向外界公布了2001财政年度（2001年3月到2002年3月）的业绩，连续两年突破历史纪录的销售成绩！任天堂的2001年度全球总销售额为约5549亿日元。

●5月，掌控任天堂公司长达53年之久的山内溥终于在5月底退任，而现年为42岁的岩田聪，原任天堂经营企划室长，现升为社长一职。

●5月8日，NAMCO正式宣布为任天堂的硬件平台制作游戏，NGC版《传说》新作公布。

●5月14日，SCE宣布PS2系列产品降价。5月15日，微软宣布将XBOX降价。5月21日，任天堂宣布NGC降价。

●5月16日，首款家用机MMORPG《最终幻想XI》发售。

●5月22日，E3（Electronic Entertainment Expo）开幕。

●5月31日，韩日足球世界杯举行，前后有大量足球游戏登场。

★5月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为11款。

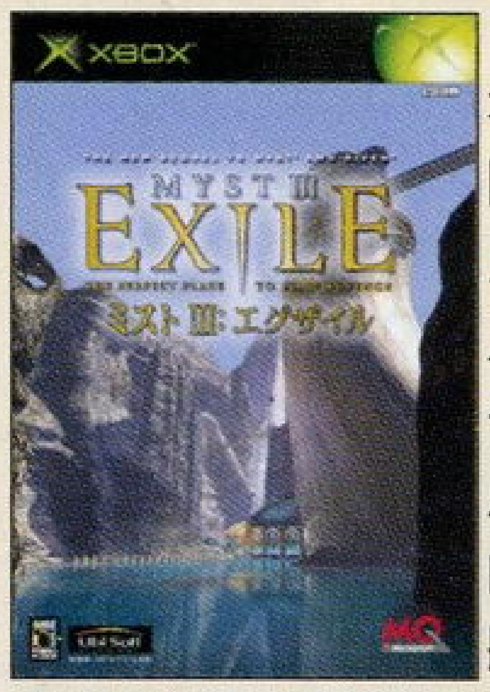
水下单元	IREM	5月2日	★★★☆☆
PS2	-U- underwater unit	STG/潜艇	CD-ROM×1
1人	76KB	原创	推定销量：-
5800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

老牌街机厂商IREM重组后推出的第2款家用游戏。**本作可以认为是当年IREM的代表作《海底大战争》的3D进化版。**玩家不但要驾驶潜艇在水下追踪、捕捉敌人，而且还要与海面上的武器设施进行战斗。除此以外发掘海底遗迹也是重要的任务之一。游戏可利用过关后的奖金让武器升级、强化自己的潜艇，这样极大地刺激了玩家战斗欲望，同时也使游戏的耐玩度增加了不少。可惜游戏并没有把握潜艇隐秘行动的精髓，结果导致游戏变成了水下进行的《皇牌空战》，失去了潜艇游戏应有的特色。

机动战士高达 基连的野望 吉翁独立战争记	BANDAI	5月2日	★★★☆☆
PS2	机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记～	SLG/动画·机器人	DVD-ROM×1
1～2人	198KB	系列第3作	推定销量：31万
6800日元	-		《FAMI通》评分：33

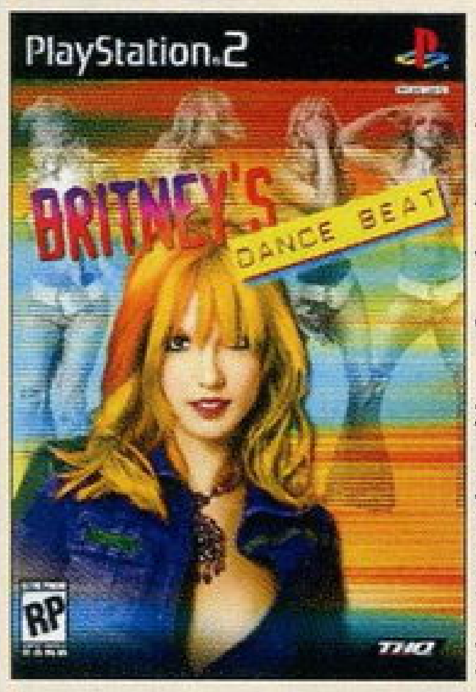
高达战略游戏《基连的野望》进化到PS2上的一作。游戏中你可以选择成为吉翁军的总帅或是连邦军的首领，负责从军队的建设到战斗策略的指挥，以此来根据自己的能力改变高达的历史。**比起前作，本作追加了军团系统等新要素，让游戏性更加出众，战斗画面更以华丽的全3D制作，真是诚意十足。**除了原作中的著名人物悉数登场以外，游戏中还提供了144个原创人物，让游戏保持新鲜感。另外，SUNRISE还专门为游戏全新制作了40分钟以上的动画，这些动画将揭示一些不为人知的高达历史。

神秘岛3：放逐者	MEDIA QUEST	5月2日	★★☆☆☆
XBOX	Myst III: Exile	AVG/幻想	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	系列第3作	推定销量：-
6800日元	-		《FAMI通》评分：29



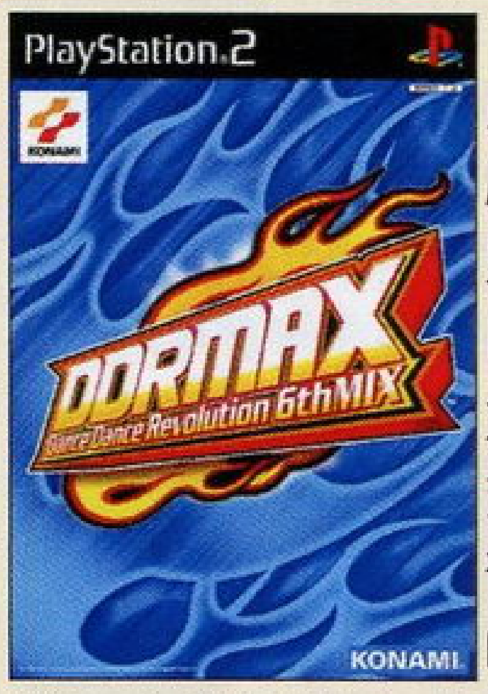
名扬世界的"《神秘岛》系列"的最新一作续集。1993年《神秘岛》就推出了第一作，因其开创了第一人称冒险游戏的新纪元，使得游戏发售后长期热卖，所以虽然至今才推出第三作，系列作的总销量也达到1000万套以上。最新作PC版2001年推出，2002年才移植到家用机平台。继承了前两作的特点，**曲折动人的故事及离奇的神秘文化依然是游戏的主题**，玩家必须从声音、形状和颜色等方面下手找到线索才能解开超难的谜题。由于硬件特点问题，家用机的移植度无法达到完美，但游戏仍值得品味。

布兰尼热舞	THQ	5月9日	★★★☆☆
PS2	Britney's Dance Beat	MUG/流行音乐	DVD-ROM×1
1～2人	50KB	原创	推定销量：-
39.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



这是一款以小甜甜布兰尼（BRITNEY SPEARS）为主角的音乐对战型游戏。画面及系统相当简明，很容易上手。背景音乐采用了小甜甜甜美的歌声，其中**收录了包括她1999年推出的成名曲《BABY ONE MORE TIME》在内的5首歌曲。**歌曲数量虽少，但在游戏中获得的分数可以用来开启很多隐藏要素，除了一些布兰尼的后台及工作影像外，还有观看演唱会的模式。由于采用了新技术，玩家可以自己操作镜头的转向与缩放，颇具现场感。对于布兰尼的FANS来说，这款游戏有相当的观赏性和收藏价值。

DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX	KONAMI	5月16日	★★★☆☆
PS2	DDRMAX DanceDanceRevolution 6thMIX	MUG/节奏音乐	DVD-ROM×1
1～2人	77KB	系列第6作	推定销量：3万
5800日元	对应DDR专用控制器		《FAMI通》评分：-

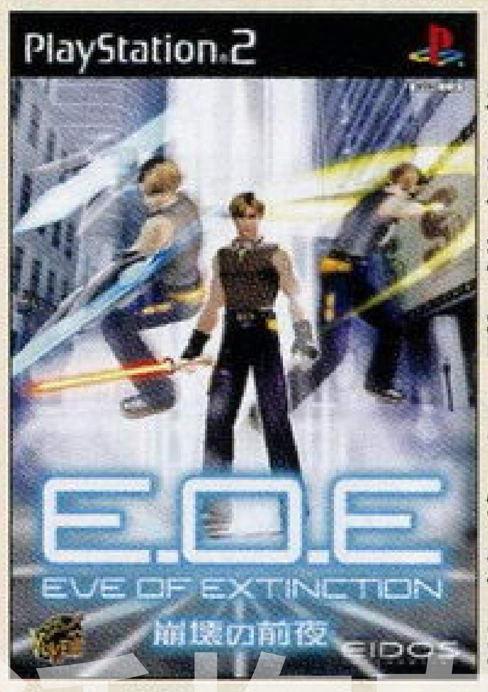


曾引领音乐游戏狂潮的"《DDR》系列"家族庞大，成员众多，而且几乎全部都有家用机移植版本。这款MAX版应该算是一个总结性的作品了，虽然画面没有质的飞跃，但**PS2移植版借以DVD的大容量收录了该系列60首以上的经典曲目，令FANS大呼过瘾。**在玩法方面没有太多的变化，一些传统模式都得以保留，只是叫法有些不同罢了。不过NOSTOP模式的难度大增（漏4个箭头即死），适合HARDCORE的挑战。另有练习模式、EDIT模式等体贴的设定。只可惜DDR早已降温，不然还是颇值得一玩的作品哦！

最终幻想XI	SQUARE	5月16日	★★★★★
PS2	FINAL FANTASY XI	MMORPG/幻想	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	系列第11作	推定销量：22万
7800日元	必须对应PS2网络套件、必须对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：38

"《FF》系列"大胆进军网络的一作。**虽然是初次制作网络游戏，但《FFXI》各方面都很成熟，游戏画面和音乐都堪称网络游戏中的佼佼者，无愧于《FF》的称号。**游戏自由度很高，可以做很多自己想做的事，结交身处异地的游戏同伴，切身体会到这个名为"瓦那·迪尔"的虚拟世界。游戏发售后，SQUARE还积极维护游戏，不断地进行游戏的升级。《FFXI》必须对应PS2专用硬盘等网络套件，但由于PS2网络周边外设的货源问题等客观原因，至今PS2《FFXI》仍只有20万注册用户，令人遗憾。

E.O.E. 崩坏前夜	EIDOS INTERACTIVE	5月23日	★★☆☆☆
PS2	E.O.E. －崩坏の前夜－	A·AVG/幻想	DVD-ROM×1
1人	84KB	原创	推定销量：-
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：26



作为一款解谜成分颇多的动作游戏，它在很多方面都借鉴了其他游戏的特点，给人一种大杂烩的感觉。游戏中主角可以使用的武器可以说是五花八门。在打斗过程中玩家可以发动强力连续技，**最令人吃惊的就是打击敌人的过程中玩家还可随时更换武器对敌人二度打击，**实在给人一种哭笑不得的感觉。游戏的操作感显得相当生硬，画面也比较粗糙，其他方面也没有什么突出的优点可言。看来这款投其所好，刻意模仿其他大作制作的游戏，从制作那天起就注定了它失败的命运。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

冲锋车 3 新时代		E3 STAFF	5月23日	★★★☆☆
PS2	RUNABOUT 3 NeoAGE		RAC／赛车	DVD-ROM×1
	1人	346KB	系列第3作	推定销量：3万
	6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

游戏是久违的CLIMAX公司的拳头产品，它完全继承了前作DC版的一切精髓，在画面素质上有了较大的提升。本作与《疯狂出租车》有着异曲同工的主题——疯狂！游戏中，玩家要在规定的时间内驾驶车辆去完成各种任务，而且可以**将所有的交通规则远远地抛在脑后，谁要是拦"我"就撞开它！**这样疯狂的行为不但不会受到惩罚反而会给玩家带来丰厚的奖金，以购买更加重型的车辆，甚至包括坦克在内。游戏对冲撞镜头刻画得相当细致，"交通事故"后的惨景以及各种破坏效果尽收眼底。

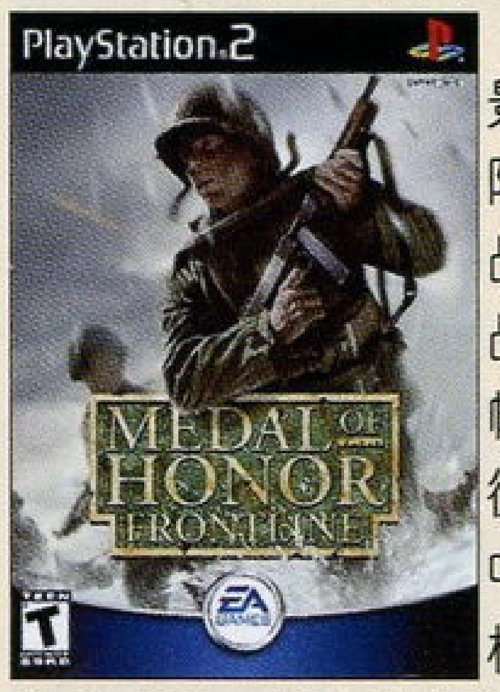
勇者斗恶龙怪兽篇1·2 星降之勇者		ENIX	5月30日	★★★☆☆
PlayStation	ドラゴンクエストモンスターズ1·2 星降りの勇者と牧场の仲间たち		RPG／幻想	CD-ROM×1
	1～2人	1格	系列第1、2作移植	推定销量：24万
	6800日元	对应手机通信装置		《FAMI通》评分：33

游戏是近年来最成功的GB版收集类游戏之一《DQM》系列的合集，一共收录了3款作品，PS版还额外增加了全新的剧情。画面采用了"《DQ》系列"传统的2D风格，凭借PS的强大能力，其表现效果比GB版更上层楼。除了其中登场的角色全部都是在"《DQ》系列"中登场的怪物以外，**本系列与《口袋妖怪》最大的区别就是通过怪物之间的配合繁殖出新的怪物的交配系统**，如何配合才能够得到最强力的怪物一直是FANS潜心研究的内容。本作可以和日本手机游戏版《DQM》通信。

盖盖乐		SCE	5月30日	★★☆☆☆
PS2	オトスタツ ～OTOSTAZ～		PUZ	CD-ROM×1
	1～2人	98KB	原创	推定销量：-
	5800日元	-		《FAMI通》评分：27

这是一款相当别致的益智类游戏，又是一款SCE的匠心之作品。**全3D画面用纸片效果来进行再现，给人留下深刻印象。**游戏的规则还是比较复杂的，主要是在成45度的方格区域内利用"土"、"木"来搭配"水"来建造房屋，房屋还有升级系统，建得越高玩家得到的分数越高。通过游戏玩家可以体验万栋高楼瞬间拔地而起的快乐经历。加上诸多道具要素，要想玩好这款游戏还真的需要把游戏规则好好熟悉一下。好在游戏中有超详细的说明，加上游戏已经推出中文版，上手并非难事。

荣誉勋章 前线		EA·DREAMWORKS	5月30日	★★★★★
PS2	Medal of Honor Frontline		FPS／二战	DVD-ROM×1
	1人	147KB	系列第3作	推定销量：129万
	49.99美元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



本作绝对是家用机史上最精彩的FPS之一！故事背景设定参考了第二次世界大战中著名的盟军反攻欧洲大陆的"霸王"作战计划。游戏中六大关分别是"霸王"作战计划中著名的六大战役，游戏的第一关"诺曼底登陆战"正是"霸王"作战计划的首场战役。玩家要扮演美军帕特森中尉纵身于各个战役完成艰险的任务。游戏中出色的音效、画面演出极为震撼。场景的拟真度令人咋舌，著名的诺曼底防线、法国乡村小镇、荷兰街巷等场景均在DREAMWORKS的鬼斧神工下一一再现。本作绝对是FPS迷的首选游戏！

6月 JUNE

●6月6日，SCEI举行了"PlayStation Awards 2002"，对2001年5月至2002年5月的优秀PS及PS2软件进行表彰。评出"最受欢迎游戏奖"得主为《最终幻想X》。

●6月11日，微软在日本举行了"XBOX2002年夏记者招待会"，公布将在日本展开XBOX LIVE，同时公布两款Xbox大作，包括SEGA《SPIKEOUT X-TREME》及CAPCOM的《恐龙危机3》。

●6月19日，QUEST宣布正式将旗下所有的游戏业务转让给SQUARE，QUEST的代表作为"《皇家骑士团》系列"。

●6月，日本电脑娱乐软件协会（CESA）宣布设立专门的给游戏进行分级的独立组织"CERO"(Computer Entertainment Rating Organization)。

★6月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为19款。

恶魔城Castlevania 白夜协奏曲		KONAMI	6月6日	★★★★★
GBA	恶魔城Castlevania ～白夜の协奏曲～		ACT／幻想	64M卡带
	1人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：3万
	4800日元	-		《FAMI通》评分：31

恶魔城系列连续两次最新作都在游戏开发成本低的GBA上诞生，这并不是说明KONAMI对掌机市场的重视，反而说明了恶魔城系列在日本的人气不足。本作的画面相当华丽，而且与"月轮"相比亮了很多。"白夜"新加入的SPELL FUSION系统可以说是"月轮"DSS的进化版。**爽快的操作感以及眩目的魔法特效更是为游戏增色不少。**双城设定自"月下"后终于复活，地图完成率高达200%。游戏厂商巧妙的地利用有限的64M将游戏制作得相当耐玩，游戏配乐难听以及隐藏房间太少是其缺点。

通灵王 通灵士之魂		BANDAI	6月6日	★★★☆☆
PlayStation	シャーマンキングスピリット オブ シャーマンズ		FTG／漫画	CD-ROM×1
	1～2人	1格	漫画改编	推定销量：14万
	5800日元	对应DUALSHOCK（只对应振动）		《FAMI通》评分：26

原作《通灵王》是近年来在日本比较受欢迎的一部热血格斗型漫画，改编成游戏之后自然保留了这一类型。游戏的操作十分简单，**专用的必杀键配合方向就能组合出强力的招式**，这对于喜爱原作而又对格斗类型"苦手"的玩家来说是一种福音。游戏有一种"同步率"设定，只要在游戏过程中按照持灵的提示正确输入指令就能够使同步率提升，当达到100%的时候使用必杀技击中对手还会出现华丽的特写画面。游戏进程中还穿插了不少小游戏，这使得玩起来游戏更加富有乐趣。

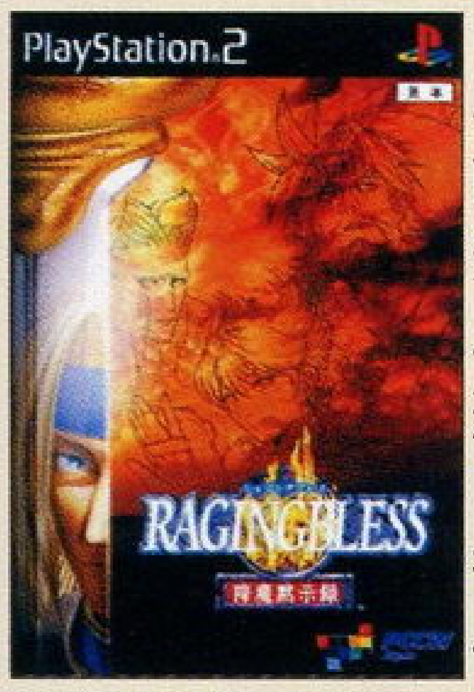
2002年度小编心目中的十佳游戏

LIKY

- 鬼武者2
- 火焰之纹章 封印之剑
- 恶魔城 白夜协奏曲
- 黄金太阳 失落的时代
- 星之卡比 梦之泉DX
- 银河战士 融合
- 超级机器人大战OG
- 塞尔达传说 A Link To The Past
- 塞尔达 风之杖
- 徽章机器人2 CORE

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

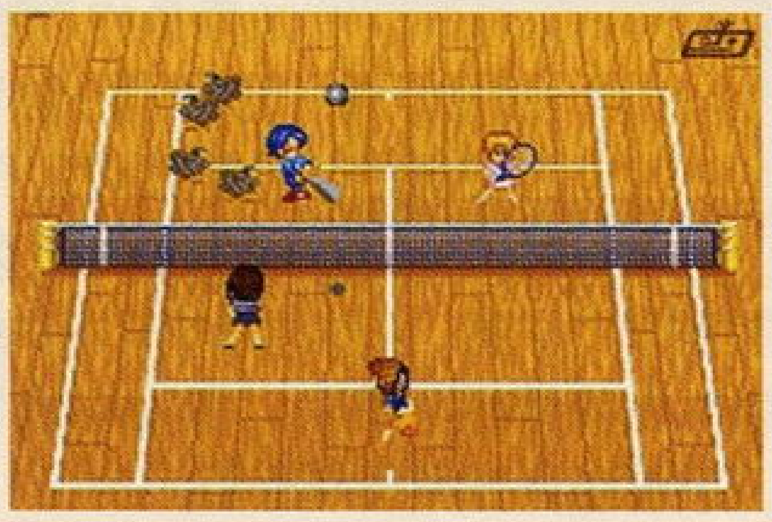
降魔默示录	PCCW Japan	6月6日	★★★☆☆
RAGING BLESS～降魔默示录～	ACT／幻想		CD-ROM ×1
1～4人	42KB	原创	推定销量：－
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：26



进入3D时代以后，有许多公司都推出过3D清版ACT，这款《降魔默示录》便是其中的佼佼者。游戏的画面非常不错，比很多大作都要好。游戏的世界观异常宏大，人设也相当不俗，非常具有特点。手感对于一个ACT来说是最重要的，本作的手感就相当不错，难度也适中，只是敌人的种类少了点。游戏的故事模式共有5位角色可供选择，在其他模式中可以选择的角色多达20名。缺点在于游戏缺少育成要素，全部角色通关之后游戏动力就会锐减，如今这种朴素的游戏已经很难找到市场了。

家庭网球 Advance	NAMCO	6月13日	★★★☆☆
ファミリーテニス アドバンス	SPG／网球		64M卡带
1～2人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：－
4800日元	对应GBA专用通信线、可1卡4人玩		《FAMI通》评分：29

网球游戏在世界各地的玩家中都拥有很高的人气，1987年NAMCO推出的FC版《Family Tennis》就已简单的操作和超高的对抗性受到了玩家的好评。本作就是继承成了该版本优良要素并且有着超华丽画面的正统续作。游戏虽然简单、容易上手，但是要想获得好成绩也需要一番努力才行呢！除了内容丰富的单机模式以外，通过专用通信线可是实现最大4人对战，而且对应1卡4人模式，这个也是GBA版的特色之一。**游戏还设置了“三岛平八”、“吉乃瞳”等隐藏角色，很有意思。**



ROOMMATE 麻美 我的那一位是女子高中生	データム・ポリスター	6月20日	★★☆☆☆
ルームメイト・麻美－おくさまは女子高生－	AVG／恋爱		DVD-ROM ×1
1人	150KB	系列第2作	推定销量：3万
6800日元	对应DUALSHOCK DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：25

在集英社的著名漫画杂志《周刊青年跳跃》上以每月一次的形式进行连载的《麻美 我的那一位是女子高中生》被选入“《ROOMMATE》系列”作为素材，这一要素的确是吸引那些FANS购买的第一动力。**游戏画面素质很高，忠实再现了可爱的麻美小姐在生活与学习中的方方面面。**但在玩法上则比较死板，与传统的美少女恋爱游戏没有什么区别，只需要玩家在固定的时间内到固定的地点去触发特殊事件就可以了，有种很单调的感觉。“流鼻血”系统是非常恶趣味的设计，不过还是很吸引人去尝试的。

波波罗古罗伊斯 最初的冒险	SCE	6月20日	★★☆☆☆
PopoloCrois ～はじまりの冒险～	RPG／幻想		DVD-ROM ×1
1人	369KB	系列第2作	推定销量：16万
5800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：28

随着游戏系统的进化与游戏画面的3D化，使整个游戏与前作有着很大的差别。另外新加入的即时时间系统非常引人注目，许多要素都会同这个暂新的系统有着密切的关联。故事主人公由前作的皮亚特洛（ピエトロ）转变成他的儿子皮朗（ピノン）担任，**在一段紧张刺激的冒险旅程中，引发出了童话般美好的温馨感觉。**该游戏给RPG高手一种返朴归真的感觉，战斗系统的创新度不高，流程也比较短，但却扎扎实实地体现出了升级与战斗之间的平衡性，不会有索然无味的练级烦恼。

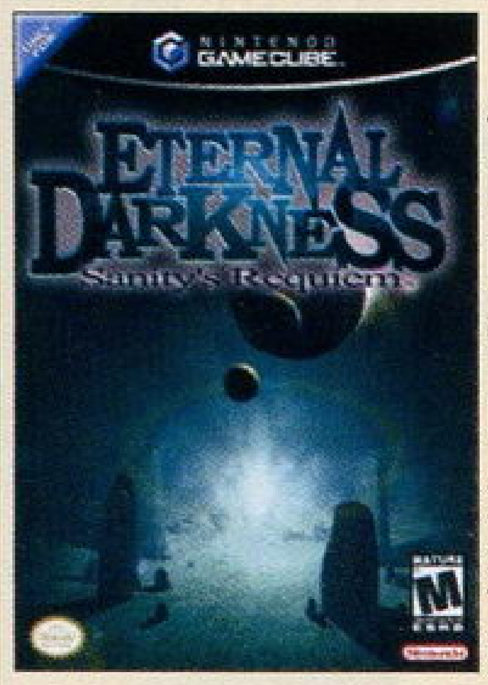
心跳回忆 Girl' s Side	KONAMI	6月20日	★★★☆☆
ときめきメモリアル Girl' s Side	SLG／恋爱		DVD-ROM ×1
1人	148KB	系列第2作	推定销量：6万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：28

KONAMI经典恋爱游戏系列女性版，这次玩家扮演的不再是一名毛头小子而是一名才步入高校的女高中生。这一次告白地点是“传说的教堂”，当毕业时，英俊的王子会在那里等你……与系列其他几作一样，游戏分成了学习、参加社团活动、约会、迷你游戏部分等，在玩家周围的男生有酷哥型、帅哥型、幼齿型、运动型、成熟型、大叔型以及变态型，可以说能够充分满足玩家对各种类型的男性的喜好。**搭载“EVS2系统”之后，帅哥们会叫出玩家的名字，让玩家更有投入感，强大的声优阵容也是该游戏的卖点。**

.hack// 感染扩大 Vol.1	BANDAI	6月20日	★★★☆☆
.hack// 感染扩大 Vol.1	RPG／科幻		DVD-ROM ×1
1人	685KB	原创	推定销量：20万
5800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29

以未来网络游戏为背景的RPG游戏，**初次发售就以“贞本义行×伊藤和典×真下耕一”和附送OVA动画DVD为卖点吸引了不少人的注意。**而游戏本身也有不少特色：独特的世界观、模仿网络游戏的方式，这些都是吸引玩家的所在；游戏中独特的“数据导出”能力也使得战斗多了不少变数和乐趣。此外多种媒体互动也非常成功，获得一致好评的TV版动画《.hack //SIGN》可以看作游戏的前传，OVA、漫画等也在各方面补完着“.hack”这个世界，想真正理解可就不能只局限于游戏哦！

永恒的黑暗	任天堂	6月24日	★★★☆☆
Eternal Darkness: Sanity Requiem	AVG／惊悚		8cmDVD ×1
1人	15格	原创	推定销量：－
49.99美元	－		《FAMI通》评分：－



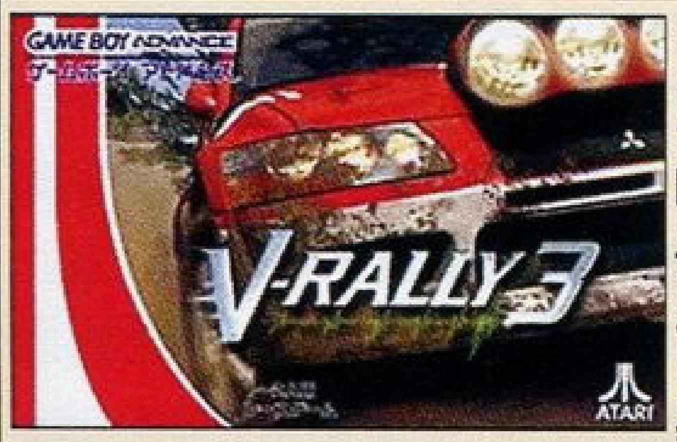
游戏在故事的进行方式上别具一格，突破了传统AVG一条主线平铺直述的传统，这一点令人钦佩。游戏向我们讲述了形形色色的13个人所遭遇的13种截然不同的历险经历，每一个故事都是那样吸引人。在气氛的营造上，游戏也表现出了极高的水准，一流的背景音乐同样令人过耳不忘，印象深刻。即使在没有敌人出现的情况下，玩家也能自始至终感受一种无法摆脱的恐惧感。本作在欧美地区获得了一致的好评，评价之高在近几年来也属少见。无论如何NGC玩家都应该去试试这款作品。

特技人	INFOGRAMES	6月26日	★★★☆☆
Stuntman	RAC／特技		DVD-ROM ×1
1人	674KB	原创	推定销量：－
49.99美元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：－

以描写特技人的飞车生涯为主题的另类驾驶游戏。玩家在游戏中需要驾驶规定的车辆完成规定的特技，驾驶途中会有导演不断通过耳机向你喊话，提示你应该如何完成特技。在**完成一部电影的全部特技“拍摄”任务之后还会有一段影片剪辑，让人大有“真的是在拍电影”的错觉。**驾驶不同车辆的速度感、操作性以及重量感都制作得非常到位，特技的设计也别具匠心，完成一项特技之后的成就感很高。此外，本作还有一个手动编辑特技任务的模式，让玩家的想象力得到充分的发挥。

www.plumbook.cn

V-拉力3		ATARI	6月27日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	V-RALLY3		RAC/赛车	32M卡带
	1~2人	自带记忆功能	系列第3作	推定销量：-
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：31

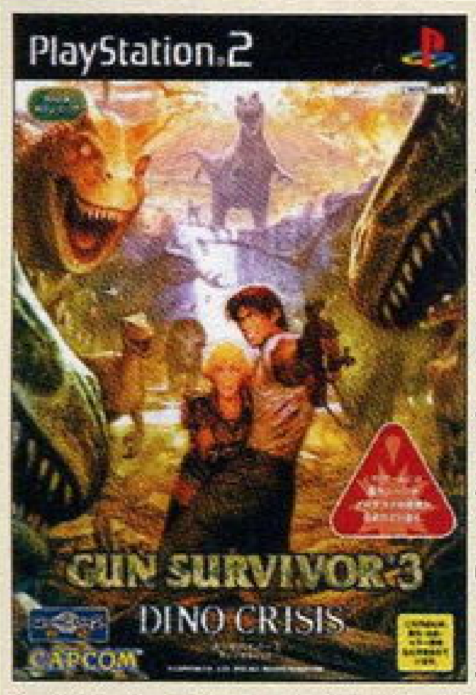


“《V-拉力》系列”向来以华丽的画面和优良的手感在欧美赛车游戏中占得一席之地，这次的GBA版也很好地再现这些优点。**厂商特地为该游戏制作了一个强劲的3D引擎，使得3D表现能力非常“脆弱”的GBA也能够显示出令人惊异的3D场景。**游戏中的赛道共有42条之多，但游戏模式显得过少，只有“V-拉力”和“时间挑战”两个。另外游戏加入了掌机赛车游戏少有的视点切换功能，不光有普通的后视视点，还有驾驶室内部的车手视点。与高素质的画面相比，游戏的音乐、音效效果较差，令人遗憾。

炸弹人 时代		HUDSON	6月27日	★★☆☆☆
NINTENDO GAMECUBE	BOMBERMAN GENERATION		A·RPG/幻想	8cmDVD×1
	1~4人	3格	NGC系列第1作	推定销量：4.5万
	6800日元	-		《FAMI通》评分：27

游戏可以看作是GBA上的《炸弹人故事》的强化版，炸弹人需要各个舞台以及迷宫进行解谜、冒险，同样采用A·RPG形式。游戏场景变成了3D造型，而且可以自由转换视点，以此来寻找一些隐藏道具。游戏共有5个世界、16个小版面，最初的3个世界可以自由选择。游戏中有不少迷你游戏，成功完成它们后就可以合成出水、冰、风、光等4种属性的炸弹，这些不同属性的炸弹是解决谜题的关键。同GBA版一样，**游戏中也可以收集、培养宠物“卡拉朋”**，它们都具有不同的特技，会帮助解谜。

枪下游魂3 恐龙危机		CAPCOM	6月27日	★★★☆☆
PS2	GUNSURVIVOR 3 DINO CRISIS		STG/科幻	DVD-ROM×1
	1人	145KB以上	系列第3作	推定销量：6万
	6800日元	对应GUNCON2、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

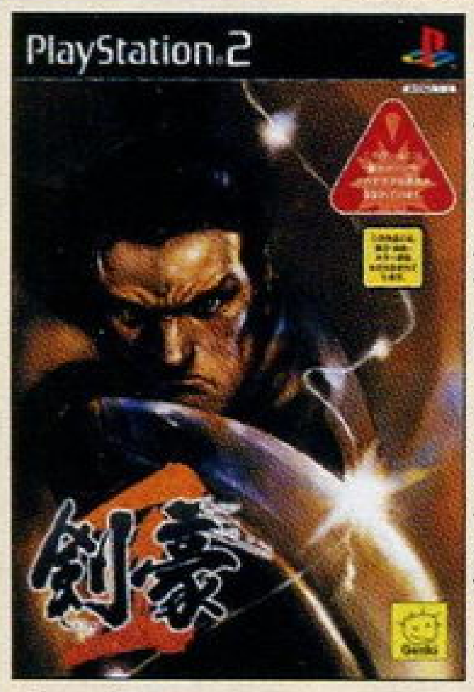


剧情与《恐龙危机2》有关联。**游戏类型从ACT变成了光枪STG，但增加了很多动作游戏要素。**玩家需要操作误入异世界的主角，二战时的美军士兵麦克·怀特手持未来世界的武器，根据神秘人物的指示去拯救深陷恐龙包围的女孩波拉。除了一些传统的光枪射击游戏关卡之外，本作与《枪下游魂 生化危机》一样，玩家使用GUNCON2光枪就能进行各方向的移动，上手后就可以体会到本作独特的操作感，而许多在普通的光枪射击游戏中比较少见的武器，例如狙击枪、炸弹等都在本作中出现了。

尤蒂的工作室 格拉姆纳特的炼金术士		GUST	6月27日	★★★☆☆
PS2	ユーディーのアトリエ ~グラムナートの炼金术士~		RPG/幻想	DVD-ROM×1
	1人	700KB	系列第4作	推定销量：7万
	6800日元	-		《FAMI通》评分：31

“《工作室》系列”的第4弹，故事舞台从萨鲁布鲁古搬到了远在东方的格拉姆纳特的芬丁王国。主人公尤蒂是一个从200年前穿越时空来到萨鲁布鲁古的炼金术士，在这个世界，尤蒂不停地研究炼金术，寻找回去的方法，不过由于她的水平有限所以老是给周围的人添麻烦。**《尤蒂的工作室》秉承了系列一贯特色，接受任务、在迷宫内冒险、炼金**……这一次武器防具也是需要用材料来打造的，道具上也有自己独特的从属效果这一能力，用炼金术作成的新道具还会继承原有道具的能力，相当有趣的设定。

剑豪2		元气	6月27日	★★★☆☆
PS2	剑豪2		ACT/历史	DVD-ROM×1
	1~2人	310KB	系列第2作	推定销量：15万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30



由插画家寺田克也负责人设的刀剑类ACT游戏。游戏中登场的角色都是日本历史上赫赫有名的剑豪，玩家可以自创一位角色，通过各种比试不断向这些剑豪挑战，最终成为天下第一的剑士。以再现真实的剑术为目标，制作者专门请来了小野派一刀流、神道无念流、立身流三派高手，在其协助下游戏中剑豪们的型和构完全再现了他们当年的风采。设计者将对战系统分为攻、待、悬三种，作用各不相同，很好地模拟出了真实剑道比赛中的感觉。设计者对真实性的追求令人肃然起敬。

封神演义2		KOEI	6月27日	★★★☆☆
PS2	封神演义2		RPG/历史·幻想	DVD-ROM×1
	1人	195KB以上	系列第2作	推定销量：4万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

根据我国神话小说《封神演义》改编的游戏，人设仍与前作相同为风崎武士。**本作号称新感觉RPG**，进入战斗后角色就来到一小块全3D制作场景，主角与同伴就要在这块场景中与敌人战斗，战斗引入了很多动作要素，因此战斗模式甚至可以说是一个较为完整的小型动作游戏了。虽然战斗中只能控制主角，但却可以和一起战斗的同伴有各种各样的交流，如召唤同伴、与同伴一起使出多人合体技等，合体技的种类多达500种以上。游戏中“宝贝”的概念很广，相当于其他RPG道具与装备的合称。

ONE PIECE 幻之伟大航线冒险记！		BANPRESTO	6月28日	★★★☆☆
GBC GAME BOY COLOR	ONE PIECE 幻のグランドライン冒险记！		RPG/动画	卡带
	1人	自带记忆功能	动画改编	推定销量：17万
	4500日元	-		《FAMI通》评分：23

大人气的漫画名作《ONE PIECE》以RPG的形式出现在GB上，游戏的玩法简单，但却具有了RPG游戏的基本要素。故事剧情方面是由原作外加原创构成的，**同伴的收集是游戏最大的隐藏要素**，同时也是相当有趣的一部分。为了吸引FANS更投入地进行游戏，除了像传统RPG那样可以升级习得新的特技之外，忠实原作的必杀技特写画面也被收录到游戏中。游戏的玩法相当自由，虽然整体流程不长，但到游戏的中后期便可以自由地在幻之大陆上进行冒险，提升角色的等级并提高游戏的完成度。

2002年度小编心目中的十佳游戏

SOUL

- 鬼武者2
- 生化危机
- 铁拳4
- 装甲核心3
- 最终幻想XI
- 黄金太阳 失落的时代
- SD高达G世纪NEO
- 塞尔达传说 风之杖
- 铁甲飞龙 ORTA
- 潜龙谍影2 实体

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

恐怖惊魂夜 ADVANCE	CHUNSOFT	6月28日	★★☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	かまいたちの夜～アドバンス～	AVG／悬疑	64M卡带
1人	自带记忆功能	SFC系列第1作移植	推定销量：－
4800日元	－		《FAMI通》评分：31

CHUN SOFT是日本最著名的文字类恐怖游戏厂商，其知名的AVG作品数不胜数，《恐怖惊魂夜》就是其中之一。这次的GBA版是SFC版的完全复刻，**其引人入胜的剧情、变化多端的分支路线，即使在很多年后的今天看来仍然十分吸引人！**对于懂日文又喜欢AVG的玩家来说，这实在一款很好的游戏，玩这款游戏就如同看一部出色的小说一样，该紧张的时候紧张，而在紧张的间隙又有恶搞的要素，分支情节也足够多，绝对是打发时间的首选，但是对于日文要求过高同时也是游戏的缺点。

黄金的太阳 失落的时代	任天堂	6月28日	★★★★★
GBA GAME BOY ADVANCE	黄金の太阳～失われし时代～	RPG／幻想	128M卡带
1人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：24万
4800日元	－		《FAMI通》评分：33

前作《开启的封印》凭借着华丽的画面和细腻的情节赢得了广大玩家的欢心，在相隔11月以后终于推出续作。**前作的画面及音乐号称GBA最强，而本作自然也继承了这一点。**除此以外，相比前作，本作可谓进化多多。地图画面上的解谜部分进一步加强，使得游戏还稍微带上了点一般RPG所缺乏的动作要素。游戏容量进化到了128Mb，而且还可以继承前作的记录，这些要素都让本作在GBA的历史上占了一个重要的地位。对于这款游戏的评价就是：你可以不玩，但是不能不看！

7月 JULY

●7月1日，SCE举行“PlayStation Party in Summer”，公布PS2也将推出彩壳新型机，包括“海洋蓝色”（型号为SCPH-37000 L）及“墨黑色”（型号为SCPH-37000 B），两款新型机均售价30000日元，记忆卡及手柄也将相应推出彩色版。

●7月1日，SEGA在这一天召开了“樱大战世界计划”新闻发布会，一口气公布了7部新“《樱大战》系列”作品！包括一款PS2重新制作版的《樱大战》及《樱大战5》。

●7月16日，美国VSDA宣布美国的游戏出租业达到空前繁荣状态，2001年美国的软件销售额为60亿美元，但出租业也创下了6亿多美元的价值。

●7月24日，PS2在日本国内的累计出货量正式突破1000万台，达成这个成绩SCE只花了2年零5个月时间。

★7月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为27款。

信长异闻	GLOBAL A ENTERTAINMENT	7月4日	★★☆☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	信长异闻	SLG+AVG／历史	64M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：－
5800日元	－		《FAMI通》评分：29

通常大家概念中这种历史题材的作品都是由KOEI开发的，而这一次却是由Globe A Entertainment这个近两年十分活跃小公司所开发的，游戏的素质还算可以。**游戏包含了冒险类和《决战》那样的即时战略两大类型**，让玩家可以从生活和战斗两方面体验织田信长的一生。除了保留历史上一些经典的事件以外，本作还发挥了游戏戏说历史的功能，让玩家可以通过不同的选择使历史在游戏中完全改变。因为GBA机能的限制，在即时战略这种类型的表现上还少许有点不足。

游戏王 对战怪兽7 决斗都市传说	KONAMI	7月4日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	游戏王デュエルモンスターズ7 决斗都市传说	RPG／卡片	128M卡带
1～2人	自带记忆功能	系列第7作	推定销量：30万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：－

短短几年之间，KONAMI就将《游戏王》这个系列出到了第7代，可以见游戏受欢迎的程度。此作相比于以往的作品改变较大，**虽然还是以卡片对战为中心，但加入了浓重的RPG要素**，也就是说主角可以在城市里面自由移动，与不同的角色进行对话，以此来展开剧情或者进行对战。游戏对战规则与之前的几个“专家版”相比经过了一定程度的简化，这一点受到不少老玩家的抱怨。不过，游戏是由漫画改编而来，对于喜欢漫画的玩家来说此作还是有很大的吸引力，毕竟有不少新要素。

死亡弹珠台	SEGA	7月4日	★★★☆☆
GBA GAME BOY ADVANCE	THE PINBALL OF THE DEAD	TAB／惊悚	64M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：－
4800日元	－		《FAMI通》评分：31

“《死亡之屋》系列”继《死亡打字员》以后又一部外传性质的作品，游戏类型也出乎意料地变成了弹珠台形式。**相对以前几款由热门游戏改编的弹珠台作品来说，本作是比较有趣的，主要表现在台面的设计方面。**众多的隐藏洞穴以及各个充满个性的BOSS都十分吸引人，不光对《死亡之屋》不了解的玩家会觉得很好玩，就算是系列的老玩家也会忍不住尝试一下这种全新类型的作品。游戏操作简单，难度也不高，即时存盘系统更是相当体贴，如果对丧尸不是特别反感请一定体验一下！

CAPCOM VS. SNK 2 百万之战 2001EO	CAPCOM	7月4日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001 EO	FTG／幻想	8cmDVD×1
1～2人	9格	系列第2作移植	推定销量：2万
4800日元	－		《FAMI通》评分：31

本作结合了CAPCOM与SNK的人气角色和经典系统，可谓当今正统2D FTG最高峰。此番登陆NGC，游戏内容和之前发售的PS2版和DC版并无不同。不过**因为NGC手柄不利于出招，设计者大胆地采用了一种全新的操作方式。**游戏中C键为必杀技键，每一种必杀技都对应一个方向，如果要使出这种必杀技的话，只要把C键往这种必杀技所对应的方向推就能使出来了，招式的轻弱则是由推C键的力度而决定。有了这种前所未有的简易出招方式，即使是格斗菜鸟也能打出相当华丽的连续技了。

数码怪兽世界3 新的冒险之门	BANDAI	7月4日	★★☆☆☆
PlayStation	DIGIMON WORLD 3 新たなる冒険の扉	RPG／育成	CD-ROM×1
1～2人	4格	系列第3作	推定销量：7万
5800日元	－		《FAMI通》评分：27

风头直追《口袋妖怪》的另一大收集类游戏系列《数码怪兽》的最新作，万代的当家作品之一。和《口袋妖怪》简单朴实的风格不同，这个系列以数码怪兽们华丽的进化和战斗画面为卖点，强调一种视觉上的效果，怪兽数量也不少，总共有240只以上。作为一款PS末期的游戏，游戏的画面并不是非常出色，剧情方面也没有太多新意，只能算是一款很普通的作品。不过**游戏只是《数码怪兽》世界的一部分**，说《数码怪兽》风头直追《口袋妖怪》还指的是动画、玩具等等商品方面。

www.plumbook.cn

两人的烟花	SCE	7月4日	★★☆☆☆
ふたりの Fantavision	PUZ/烟花		DVD-ROM×1
1~2人	100KB	系列第2作	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：30

《两人的烟花》是与PS2同时发售的游戏，同属SCE创意游戏大家族的一员，也是很能够吸引LIGHT USER的一款好游戏，游戏的进行很简单，就是让玩家巧妙地控制空中烟花起爆的时机，从而形成一系列的连锁起爆，最终在画面上创造出绚烂华丽的烟花场面。作为《两人的烟花》续集，本作很好地发挥了前作的休闲游戏的创意，将原来的一人烟花提升到可以2人游戏的“二人烟花”，**不管是家人之间、还是恋人之间，都可以一起进行“烟花作战”**。游戏还推出了中文版，这样国内玩家玩起来更有亲切感了。

寂静岭2 最期之诗	KONAMI	7月4日	★★★☆☆
SILENT HILL 2 最期の诗	AVG/惊悚		DVD-ROM×1
1人	94KB	系列第2作加强版	推定销量：-
4800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-

本作先推出了Xbox版，接着又被放在PS2上重新发卖。对于喜欢《寂静岭2》却又没有Xbox的玩家自是大好机会，4800日元的低价以及玛利亚篇的剧情补遗已经很划算了。**新增的玛利亚篇讲述了玛利亚的神秘身世，剧情紧接正篇游戏。**玩过后令人感叹游戏制作者对人性真相的敏锐感触。《寂静岭》向来都以恐怖著称，2代的恐怖感相对1代而言可以用“变本加厉”来形容，游戏中角色的出演也生动真实，充满人性。建议各位挑选一个独自在家的夜晚来体验这款游戏，绝对是“寂静”的恐怖。

妖精战士 机神复活	BANDAI	7月4日	★★★☆☆
ARC THE LAD 机神复活	RPG/幻想		64M卡带
1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：3万
4980日元	-		《FAMI通》评分：29

以《妖精战士3》的故事结束后3年的世界为冒险舞台的系列新作登陆于万代的WSC主机上。本作以二代主人公艾鲁克为主角，其中既有系列的人气角色，又有原创人物，情节设定比较出色。游戏画面表现不俗，但音乐略显单调，实在是美中不足。游戏系统稍有简化和变更，但对系列精髓进行了良好的继承，其中包括深受好评的事件委托系统。（此次的任务在40个以上）战斗感觉十分流畅，动作丰富，配合不同的武器会产生十分有趣的演出效果。对于WSC玩家来说这样的RPG佳作不容错过。

幻想水浒传 III	KONAMI	7月11日	★★★★☆
幻想水浒传 III	RPG/幻想		DVD-ROM×1
1人	135KB	系列第3作	推定销量：35.5万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

“《幻水》系列”的第三部正统续作，将画面进化到了全3D，**本作无论是系统要素、游戏画面还是故事剧情方面都非常出色。**游戏开始时可以选择3位命运相互交织的主人公，这样游戏以复杂而充满变化性的视点去诠释整个故事。108星的收集仍然是游戏的乐趣之一，战斗画面下，可以有6名角色同时登场，战斗人员的组合是战略性所在。不过缺少主要角色间对话的配音比较令玩家失望，人物变为Q版也让一部分前作的FAN颇有微词。本作还发售了英文版，意外的是，本作在欧美获得了极高评价。

空中的舞蹈4 新时代	SEGA	7月11日	★★★☆☆
AERO DANCING 4 New Generation	SLG/战机		DVD-ROM×1
1~2人	记忆要求不详	系列第4作	推定销量：3.5万
6800日元	对应FLIGHT FORCE、PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：30

世嘉王牌模拟空战游戏作品，自从首部作品于1999年于DC登场以来，这已经是系列的第9款作品，真可谓高产。同前几作一样，本作同样是**一款追求真实飞行感觉的游戏，对玩家的驾驶技术提出了较高的要求**。本作共有9个不同项目，超过40种训练课程，包括起飞、着落、各种武器的使用、空战格斗的高级技巧等，让玩家能够充分领略驾驶飞机的艰辛和乐趣。乱入模式Scramble需要玩家随时迎接各种突发事件，可以说是游戏最激动人心的设定。由于游戏内容比较繁杂，需要玩家花较长时间去了解。

我的暑假2 海の冒险篇	SCE	7月11日	★★★★☆
ぼくのなつやすみ2 海の冒险篇	AVG/现实		CD-ROM×1
1人	92KB	系列第2作	推定销量：40万
5800日元	-		《FAMI通》评分：33

SCE个性游戏《我的暑假》发售2年后终于推出了续作。本作完全保持前作所有“田园”特色，画面的精美程度则提升到了PS2级别，**美伦美奂的乡村景色令人陶醉，在这样的美景下游戏中表现出了特有的温馨。**与前作相同，除了可以在乡村中到处“游荡”并与村中的人们交流以外，主角波谷还可以进行制作昆虫标本、钓鱼、斗虫等小游戏，在海中游泳冒险则是本作新增的要素。极富童趣的角色设计仍出自上田三根子之手，而片头曲《少年时代》当年由井上阳水演唱，在日本是众人皆知的名歌。

前线任务	SQUARE	7月12日	★★★☆☆
FRONT MISSION	SLG/机器人		64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第1作移植	推定销量：-
5200日元	-		《FAMI通》评分：30

此作移植自1994年SFC版的同名作，是标准的回合制战棋类游戏。游戏中的角色们都驾驶一种称为“ヴァンツァー”的机器人进行战斗，不过这种机器人可以自由组装零件，**游戏中有超过350种的零件**，包括各种武器、装甲、辅助道具等。游戏以极高的战略性而著称，装备不同的武器和道具可使战略发生根本改变。另外，人物也都具有这样或那样的特技，使得战斗的技巧更加多样化。这次的移植作还特别加入了原来没有的通信对战系统，也算符合掌机游戏的特点。

2002年度小编心目中的十佳游戏

多边形

- VR战士4
- 鬼武者2
- GT赛车概念版 2001 东京
- 生化危机
- 忍
- 荣誉勋章 前线
- 铁甲飞龙 ORTA
- 横行霸道：罪恶都市
- 恶魔城 白夜协奏曲
- 侍

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

约束之地利维艾拉	BANDAI	7月12日	★★★☆☆
约束の地リヴィエラ		RPG/幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：-
4980日元	-		《FAMI通》评分：31

和水晶天鹅版WS主机同时发售的超大作，万代原创的全新感觉RPG。人物设定不算华丽，但是十分清新，画面的整体感觉很亲切，有SFC时代的气氛。游戏中采用了全新的简单触发系统ETS，只要很简单的操作和选择就能够使游戏顺利进行下去。游戏的战斗系统十分特殊，通过消耗武器的使用次数来使用普通攻击和必杀技，如何利用有限数量的武器来达到最佳战果是需要好好策划的。**为了生动地表现人物的个性，游戏采用了100多种表情显示方式**，相当惊人，最后的效果也是十分出色。

皮诺比和菲比	HUDSON	7月18日	★★☆☆☆
ピノビィー&フィービィー		ACT/幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：29

在前作获得了一定程度的好评以后，HUDSON除了将它向PS逆移植以外，又为GBA制作了续作。在本作中机械蜜蜂皮诺比多了一个妹妹菲比，而游戏的目的就是同邪恶军团作战并帮菲比找到自己的心。游戏中可以自由切换操纵的角色，而新角色菲比同皮诺比相比在性能上有很大的差异，厂商也特地设计了需要运用两者不同性能才能解开的谜题。游戏的画面水准基本上和前作持平，同样采用了事先做好的CG作为游戏角色的动作，所以其**画面在同类型游戏中算是十分华丽的。**

捉猴2	SCE	7月18日	★★★☆☆
サルゲッチュ2		ACT/漫画化	DVD-ROM×1
1人	300KB	系列第2作	推定销量：20万
5800日元	-		《FAMI通》评分：32

1999年在PS上推出的新派ACT的正统续作，主人公变成了前作主人公小翔的表弟阿光，为了捉回散落在各个空间里的调皮猴子而四处奔波。同前作一样，本作仍然标榜着完全活用DUALSHOCK2的两个类比摇杆的特色。可以使用的有趣的武器多达12种，关卡数也从前作的23关提升到28关，猴子的数量号称是前作的10倍以上，**而猴子的动作丰富度也是前作的10倍以上**，猴子们丰富的造型以及生动的肢体语言正是本作的一大看点，单单只是使用探测器侦察猴子们的傻乎乎的动作就非常有趣了。

恐怖惊魂夜2 监狱岛儿歌	CHUNSOFT	7月18日	★★☆☆☆
かまいたちの夜2～监狱岛のわらべ呗～		AVG/悬疑	DVD-ROM×1
1人	350KB	系列第2作	推定销量：31万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：36

1994年发卖的《恐怖惊魂夜》的续篇，以孤岛“三日月岛”的洋馆为舞台，描写主人公是如何破解各种谜团而找出连续杀人凶手的故事。**作为电子音响小说诞生十周年的作品，该作不论是画面还是音乐都达到了业界的顶级水平。**不管是以剪影方式表现的人物也好还是那充满了日本民族气息的音乐也好，该作将游戏的恐怖气氛都烘托得非常出色。多达105种结局也会让各位玩家大呼过瘾，各个主故事流程了分成了几个支干线，结局有的怪异有的搞笑，充分体现出了东方人的黑色幽默。

铳墓	RED	7月18日	★★☆☆☆
GUNGRAVE		ACT/枪械	DVD-ROM×1
1人	76KB	原创	推定销量：7万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：30

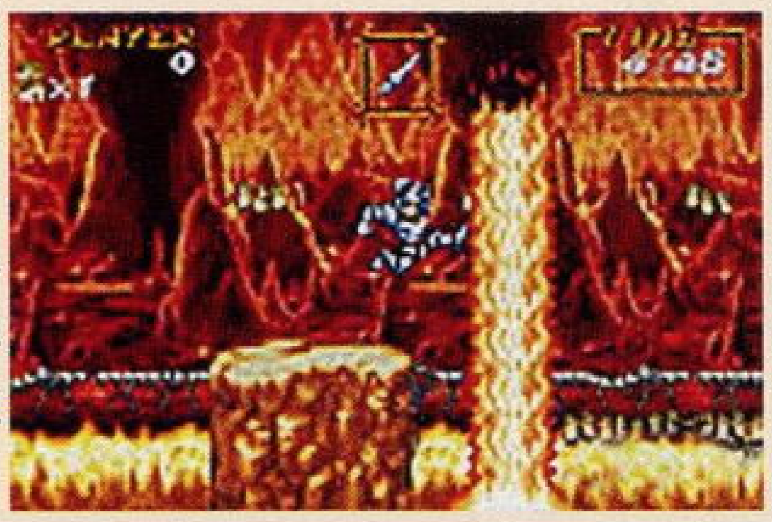
广井王子领衔的RED公司正式加入SEGA集团的第一作。该游戏的原案及角色设计由内藤泰弘负责，内藤泰弘以漫画《TRIGUN》而出名，他为本作所做的人设具有独特魅力，主角身背钢铁棺材的造型让人过目不忘。另一知名漫画家藤岛康介在本作中担任机械设定，因此游戏在这两面的表现非常出色。游戏类型设定为第三人称动作射击，背景为全3D，**整体游戏充满了火爆、硬派的感觉**，通关一次可以打开特技慢动作模式，这更让游戏的“耍酷度”平添了三分。但缺点是游戏缺乏变化，总游戏时间也实在过短。

徽章机器人G 甲壳虫版·独角仙版	NATSUME	7月19日	★★☆☆☆
メダロットG カブトバージョン・クワガタバージョン		ACT/科幻	64M卡带
1～2人	自带记忆功能	系列第6作	推定销量：5万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：25

《徽章机器人》在GB系列主机上已经出了很多款游戏了，不过每次其类型都是RPG或者S·RPG，ACT倒是第一次。单从剧情上来说，本作是《徽章机器人5》的续作，所以登场的人物也主要以该作中的角色为主，当然系列中其他作品的角色以及全新的原创角色也会登场。除了类型变为ACT以外，**游戏完全保留了系列的特色：自己组装机器人。**而因为战斗是ACT类型的，所以如果搭配出强力的组合其成就感会尤其强烈。游戏同样保留了系列的特色，分为两个不同版本发售。

超魔界村R	CAPCOM	7月19日	★★★☆☆
超魔界村R		ACT/幻想	32M卡带
1人	自带记忆功能	SFC版加强移植	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：29

“《魔界村》系列”是CAPCOM经典动作游戏之一，其独特的世界观和超高的难度使得它能够在该公司众多动作中占有重要的一席。本作移植自SFC名作《超魔界村》，无论是从画面还是从系统上来说起移植度都相当高。除了完全移植的原始模式以外，厂商还专门增加了可以自由选择关卡、拥有GBA原创关卡的全新模式。游戏的难度一如既往地高，其**操作手感也完全保留了当年的感觉，在做动作之前必须经过深思熟虑**，否则很容易就MISS，喜欢挑战难度的玩家应该试一下。

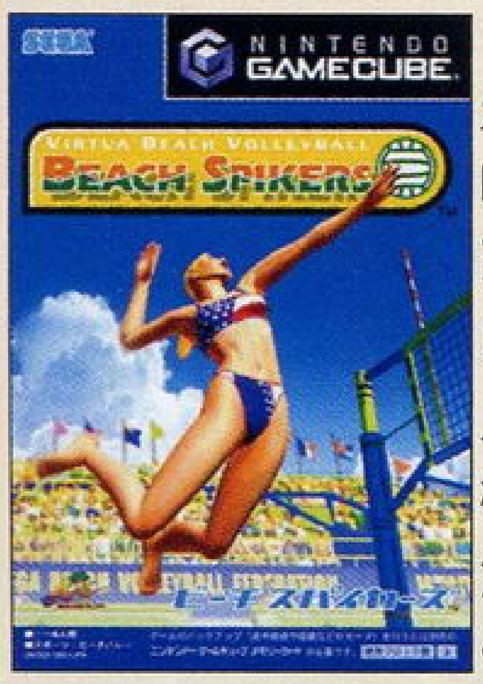


阳光马里奥	任天堂	7月19日	★★★★★
SUPER MARIO SUNSHINE		ACT/幻想	8cmDVD×1
1人	7格	原创	推定销量：66.5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：37

正统《马里奥》作品在NGC上的第一作。马里奥这一次在要充满热带风情的小岛上充当清洁工的角色，**游戏延续了N64版《超级马里奥64》的基本概念，并在这个基础上引入了水泵这一全新的设计。**动作流畅，音乐动听，画面表现出色，水的效果惊人。关卡的设计水准极高，可以是说近年来平台游戏的典范之作。此外，游戏还非常体贴地为怀旧的玩家制作了不使用水泵进行游戏的迷你关卡，颇有挑战性。整个游戏风格清新可人，总之本作无愧为宫本茂的制作，无愧于《马里奥》这个名字。

www.plumbook.cn

沙滩排球	SEGA	7月19日	★★☆☆☆
BEACH SPIKERS		ACT／沙滩排球	8cmDVD × 1
1～4人	3格	街机移植	推定销量：-
6800日元	-		《FAMI通》评分：30



阳光、沙滩、比基尼美女，还有沙滩排球……本作是街机同名作的移植作品，同时也是SEGA-AM2在NGC上的第一弹。**两键+摇杆的设定让本作的操作简化到了极致，沙滩排球本身简单的规则也让任何玩家都可以轻松上手。**本作最有乐趣的地方就是对战，在这一点上就能够发挥NGC四个手柄接口的优势了，4人同时游戏的乐趣一点也不比《VR网球》2对2的乐趣差。此外，针对家用主机还增加了不少新的模式，比如编辑、育成队员、新的杯赛、联赛等等，可谓诚意十足。

ELYSION 永远的避难所	NEC InterChannel	7月25日	★★☆☆☆
ELYSION ～永远的のサンクチュアリ～		AVG／悬疑	GD-ROM × 1
1人	6格	PC版改编	推定销量：-
6800日元	对应VGA输出		《FAMI通》评分：-

本作由人气插画大师横田守先生担当人设。与NEC的其他美少女游戏相同，该作也是移植自原PC版，DC版增加了新的角色、新的剧情以及新的画面，这些都使这款剧情极具深度的游戏能够得到更多玩家的认可。本作以意大利的一座孤岛作为舞台，画面所表现出来的景色相当怡人，故事则充满了悬疑。与一般以阅读文字方式进行的AVG游戏略有不同的是，玩家可以操控主角（葛城辽一）在岛上四处移动，也可以在地图移动画面中选择想要到达的地方，游戏的故事中每天分为5段时间。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风	CAPCOM	7月25日	★★★★☆
ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风		ACT／漫画	DVD-ROM × 1
1人	42KB	漫画改编	推定销量：12万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

奇幻、冒险与暴力是《JOJO》的精髓，此次CAPCOM在新技术卡通渲染的协助下更好地把握住了漫画的精髓！游戏以原作第5部剧情为蓝本展开，剧情中的重要战斗都会在游戏中表现出来。**实在让人难以想象，CAPCOM竟然能以这么高的还原度再现荒木飞吕彦大师的鬼斧神工。**而且SECRET FACTOR的存在纯粹是为那些FANS设定的，不熟悉原作的玩家估计就很难了解这一要素的价值了。除了传统的收集模式，另类故事模式（原创模式）可以让玩家自由选择角色与敌人对战。

丛	FROM SOFTWARE	7月25日	★★☆☆☆
丛 -MURAKUMO-		ACT／科幻	DVD-ROM × 1
1人	硬盘记忆	原创	推定销量：3.5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：29

由原《装甲核心》制作商为Xbox打造的一款机器人动作游戏。不过本作只强调动作游戏的快感，不像《装甲核心》那样有完善、复杂的各项系统。机器人在本作中称之为"A.R.K"，游戏中共会出现5台A.R.K，各台机器人的造型都极为"美形"，酷度十足，凭借Xbox的机能，游戏场景制作得相当华丽、壮阔，**游戏的进行也很强调速度感，在摩天大厦之间进行的追击战让人印象深刻。**值得一提的还有片头CG动画，完全不差于"《装甲核心》系列"的CG制作，让人大呼过瘾。

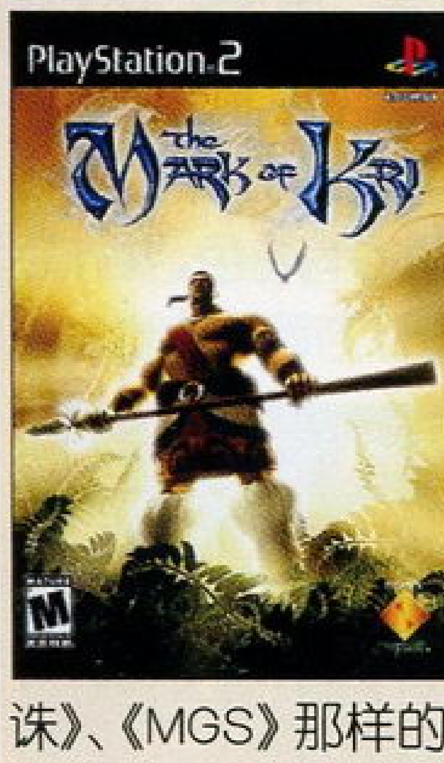
疯狂出租车3 至尊压路机	SEGA	7月25日	★★★★☆
CRAZY TAXI 3 High Roller		RAC／赛车	DVD-ROM × 1
1～2人	硬盘记忆	系列第3作	推定销量：-
6800日元	对应杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：32

具有非凡的创意与高度的游戏性的另类赛车游戏，在Xbox上登陆的本作可以说是对系列做了一个总结。有主机的强大机能支持，画面表现异常出色，广阔的场景、复杂的地形使速度感的表现更具说服力，火焰特效十分爽快，而多点光源的运用也恰到好处，使视觉效果更为华丽。本作除了拉斯维加斯这个全新舞台外，又重新制作了前两作的地图，一款游戏三代合一，对于玩家来说相当超值！表现操作精髓的迷你游戏这次有25个，制作人的创意与幽默感尽在其中。游戏系统完成度很高，值得深入研究。

自制机器人GX	任天堂	7月26日	★★★☆☆
カスタムロボGX		A·RPG／机器人	64M卡带
1～2人	自带记忆功能	系列第3作	推定销量：10.5万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：30

任天堂自己出品的DIY型机器人对战游戏，在GB系列主机和N64上推出过多款作品。**虽然游戏的画面没有出彩之处，但是游戏中对战的乐趣却相当高。**GBA的放缩机能被充分地运用，战斗时接近和拉远时画面会产生变化。自己选择强大的部件并组装起来，当使用这些部件在战斗中获胜，其成就感非常之高。游戏中有众多隐藏要素，需要玩家在游戏的过程中不断发掘，这也是充满乐趣的事。官方网页上也会经常提供一些可以在游戏中获得隐藏机体的密码。

The Mark of Kri	SCEA	7月30日	★★☆☆☆
The Mark of Kri		ACT／暗杀	DVD-ROM × 1
1人	699KB	原创	推定销量：-
49.99美元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-

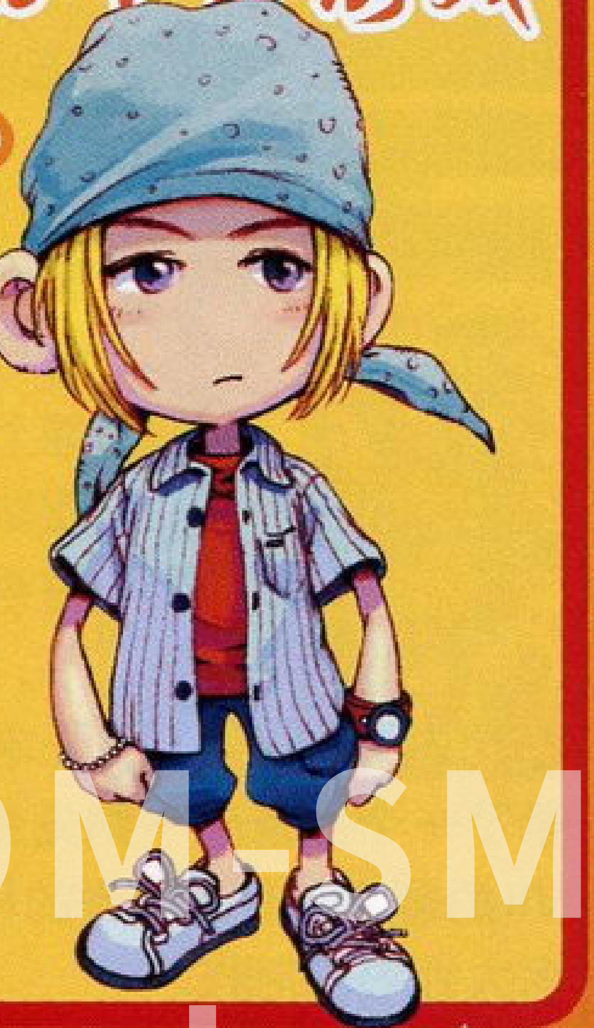


由SCEA推出的一款完全原创的美版动作游戏。故事讲述的是古老部落的一位青年为了拯救被邪恶瘟疫侵蚀的部族而展开冒险的故事。**游戏展示在玩家眼前的一切都充满了原始的粗犷美。**绝不重复的场景和地形会给人一种强烈的探索欲望。游戏的打斗风格比较独特，玩家需要一段时间才能够适应，而游戏真正的精髓是从第二关才开始的，这时玩家体会到的是类似《天诛》、《MGS》那样的潜入暗杀类动作游戏。可惜游戏中许多动作都是事先安排好的，自由度方面显得不足。

2002年度小编心目中的十佳游戏

纱迦

- 最终幻想X国际版
- 格兰蒂亚X
- 侍
- 鬼武者2
- 樱大战4 恋爱吧，少女
- 生化危机
- 真·三国无双2 猛将传
- 阿耳戈斯战士
- 忍
- 王国之心 最终混合版



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

8月 AUGUST

●8月8日，微软举行“X02 North America”，高层发言“游戏业有一些游戏缺乏道德观念”，另外XBOX的两款百万大作《光环》与《Project Gotham Racing》在会上公布续集的开发。

●8月14日，在美国的“SONY GAMERS DAY”软件展示会上，SCE公布了动作巨星李连杰参与制作的动作游戏《Rise to Honor》。

●8月27日，美国PS2的网络服务正式展开。

●8月29日，伦敦举行了欧洲的ECTS展。

●8月，原《勇者斗恶龙》开发公司HEART BEAT由于主要制作人山名学等人的独立而倒闭，山名学等人在任天堂的资金协助下设立新公司GENIUS SONORITY。

●8月，PS3芯片所采用的芯片——CELL将由IBM、SONY及东芝三大厂商联合研制。

★8月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为13款。

机动战士高达战记 失落的战争

机动战士高达战记 失落的战争	BANDAI	8月1日	★★★☆☆
PS2	机动战士ガンダム战记 The Lost War	ACT／机器人	DVD-ROM×1
	1～2人 / 363KB / 原创		推定销量：38万
	6800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31

近年来最优秀的3D动作版高达游戏，真实再现了原作中一年战争期间的各大重要事件。玩家可以自由选择连邦军或者吉翁军来进行游戏，随着游戏的进程，玩家可以使用的机体也会逐渐增多，可以操作的机体有30架以上，RX-79 G Ez-8、老虎特装型B-3、GP-01、京宝梵等大人气机体都有漂亮的演出。游戏中僚机扮演着极其重要的角色，只有熟练指挥他们配合自己进攻才能够取得好成绩。随着玩家的战斗表现的不同，玩家的军衔会有相应变化，只有较高军衔才能挑战隐藏关卡、取得隐藏机体。

超级机器人大战R

超级机器人大战R	BANPRESTO	8月2日	★★★★☆
GBA	スーパーロボット大战R	S·RPG／机器人	64M卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 系列第2作		推定销量：22万
	5800日元 / -		《FAMI通》评分：30

“《机战》系列”在GBA上的第二作，与前作相比，在各方面都有了一些进步。战斗画面的描绘更加细致，而援护的具体选择、**战斗动画的开关等各细节处的修正使得本作在操作的人性化方面更进一步**。此外新创了随时记录模式，这也使得掌机便携的优点体现得更充分。机体方面主角机、高达X等机体的换装系统、新加入的《电童》系“Final Attack”等使得战斗会更多一些战略性，但是作为一款S·RPG来说，整体上偏低的难度还是影响了它的耐玩程度和评价。

风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛

风之克罗诺亚G2 梦之冠军锦标赛	NAMCO	8月6日	★★★☆☆
GBA	风のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント	ACT／漫画化	32M卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 系列第2作		推定销量：-
	4800日元 / -		《FAMI》通评分：33

可爱的克罗诺亚登陆GBA的第2作。在画面方面进行了多卷轴处理，有一定提高；音乐继承了系列一贯的轻松风格；而系统方面没有太多改变，增加了用R键观察地形的设计；BOSS战的形式有较大变化，变成了竞速比赛；关卡丰富，有50关之多。游戏对动作要求不是很高，但解谜比重较高，为此还增加了一些敌人和道具的种类，使游戏的趣味性再度提升。尽管本作的销量不尽人意，但**可爱的角色、简明的操作、清新的画面、轻快的节奏、有趣的解谜以及适中的难度，均使这款游戏成为休闲动作佳品。**

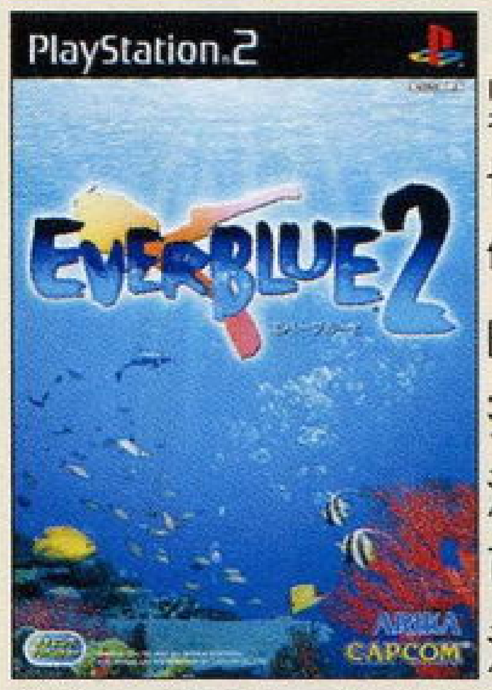
Q坦克大作战

Q坦克大作战	TAKARA	8月8日	★★☆☆☆
GBA	コンバットチョロQ アドバンス大作战	S·RPG／战车	32M卡带
	1～2人 / 自带记忆功能 / 系列作外传		推定销量：-
	4800日元 / 对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：25

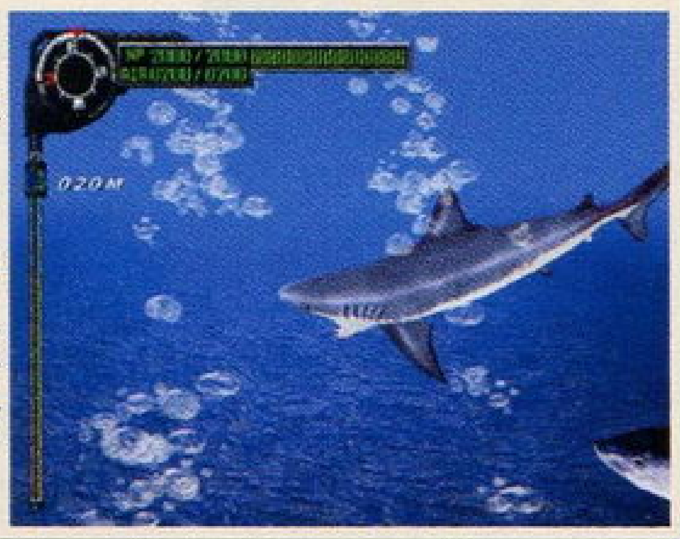
“《Q赛车》系列”的衍生品，这次Q赛车全部变身成为了Q坦克，而游戏的类型更是从传统的RAC变成了S·RPG。**虽然不再是赛车游戏，但是游戏的乐趣却丝毫未减**，对于很少涉及S·RPG领域的TAKARA来说是很难得的。看到各种拟人化的Q坦克，看着他们之间搞笑的台词和表情，每个人都会轻松地笑起来的。在战斗中还有需要玩家亲自动手操作的部分，使得变数更多，更有挑战性。游戏的阵型系统也很有看头，不同的阵型可以发挥出不同的功效，战斗起来也很有趣味。

蔚蓝依旧2

蔚蓝依旧2	CAPCOM	8月8日	★★☆☆☆
PS2	EVERBLUE 2	AVG／潜水	CD-ROM×1
	1人 / 1034KB / 系列第2作		推定销量：-
	6800日元 / 对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32



讲述潜水员在深海探宝的新概念AVG。本作的故事紧接上代，不过探险地图比上一代大了不少，游戏时间也大大加长。本作比起前作来最大的变化就是加入了能够攻击玩家的深海鱼类，令探险的紧张感倍增。强化后的水下摄影系统非常有趣，**如果能把所有的海洋图鉴凑齐，必将获得至高的感动。**游戏中还设计了一口深不可测的井作为隐藏迷宫，没有究极的装备很难从中生还。值得一提的是游戏设计者还与日本七大电玩杂志取得合作，在游戏中找齐这些杂志后可以参加官方抽奖。



RPG制作工具5

RPG制作工具5	ENTERBRAIN	8月8日	★★☆☆☆
PS2	RPGツクール5	ECT／游戏制作	DVD-ROM×1
	1人 / 2271KB / 系列第5作		推定销量：5.5万
	7800日元 / 对应特定规格数码相机、USB键盘		《FAMI通》评分：-

“《RPG制作工具》系列”终于在PS2上进化的一作，机能有了飞跃，新的《RPG制作工具》所能让玩家实现的效果也有了飞跃，这次玩家将可以制作出全3D的RPG了。为了让玩家能更快地熟悉制作过程、更快地上手，游戏提供了非常丰富的帮助功能。而由于游戏媒体容量的提升，本作所提供的样本也更加丰富了，如迷宫地图、城镇等。而**本作的一大亮点就是收录了一个由折尾一则先生（“《DQ》系列”IV～VII的剧本制作）制作的样本游戏**，便于玩家参考大师级的制作。

洛克人&佛尔特

洛克人&佛尔特	CAPCOM	8月10日	★★★☆☆
GBA	ロックマン&フォルテ	ACT／科幻	64M卡带
	1人 / 自带记忆功能 / 系列作外传		推定销量：7万
	4800日元 / -		《FAMI通》评分：26

本游戏是SFC版的移植作，原作为SFC末期大作，**以可以选用洛克人以及在《洛克人7》中很活跃的负面角色佛尔特两位主角为卖点**，吸引了不少玩家的目光。两位主角各有特色，操作起来手感完全不同，而在关卡设计方面厂商也特地针对这些特色做了专门调整，只有将两位角色都熟练运用才能够发现所有隐藏要素，这样的设计也大大提高了反复游戏的可能性。GBA移植版增加了收集数据CD的要素，可以完成洛克人大图鉴，非常符合掌机游戏的特色！游戏的难度依旧很高，初级者估计很难接受。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

automodellista	CAPCOM	8月22日	★★★☆☆
PS2	アウトモデリスタ	RAC／卡通赛车	DVD-ROM×1
1～8人	282KB	原创	推定销量：12万
6800日元	对应DUALSHOCK2、GT FORCE、USB键盘、PS2 MODEM		《FAMI通》评分：30

CAPCOM独辟蹊径，利用卡通渲染技术打造的一款新意倍出的赛车游戏，加之**本游戏的制作人是“街霸生父”船水纪孝**，顿时吸引了众多玩家的注意。游戏画面整体的颜色显得十分鲜艳，配合多种动画效果更加表现出赛车行驶时那种风驰电掣的动感。游戏总共收录6条赛道，独特的车辆改造系统可以帮助玩家创造出性能一流，外观出众的靓丽跑车，同时游戏还对应网络功能，支持最多8人比赛。由于在操作手感上没有特色，赛道设计缺乏专业性，使得游戏玩起来流畅度明显不足。

TV animation X 命运的选择	BANDAI	8月22日	★☆☆☆☆
PS	TV animation X～运命の选择～	FTG／漫画	CD-ROM×1
1～2人	1格	动画改编	推定销量：2.5万
5800日元	-		《FAMI通》评分：24

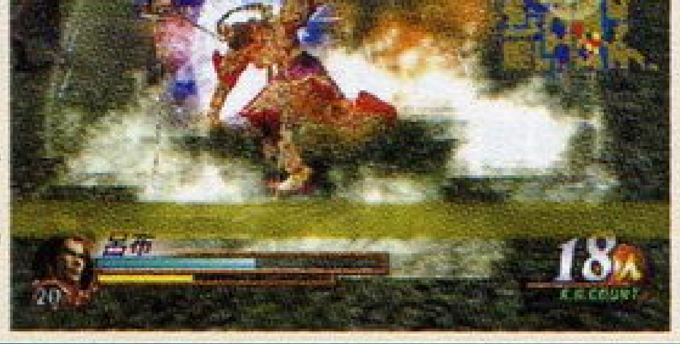
以日本著名漫画组合CLAMP的人气漫画《X》为蓝本，**由原TAITO制作《超能力大战》的小组成员制作的3D格斗游戏。**与漫画一样，玩家从“天之龙”或“地之龙”里选择自己喜欢的角色进行战斗，目的还是为了阻止1999年地球灭亡的预言。游戏操作简单，难度也不高，相信这是因为BANDAI考虑到玩这款游戏的玩家多是女性。而且有TAITO的加入，这也对游戏的品质有所保证。游戏的“梦见模式”是其魅力所在，用游戏中得到的点数可以在这里购买许多精美的CG图片，相信这款游戏的魅力也在于此吧。

钻子先生 Ace 不可思议的帕库太利亚	NAMCO	8月23日	★★★☆☆
GBA	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア	PUZ／幻想	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：2.5万
4800日元	对应GBA专用通信线、GBA-NGC专用通信线		《FAMI通》评分：32

规则简单但是游戏难度却不小，这就是“《钻子先生》系列”的最大特色。本作中新加入了育成模式“不可思议的帕库太利亚”，在这里玩家要通过不停地挖掘、获得道具来培养出各种帕库太利亚。在这个模式中游戏采用了特殊的规则：每挖掘一次减少一点氧气量，这样玩家就有充分的时间来挖掘了，而模式无论是画面还是规则都和前作一样。游戏中新增的密码系统可以让玩家在官方网页和其他玩家进行交流和比赛，很有创意的设定。本作可以和12月发售的NGC版联动。

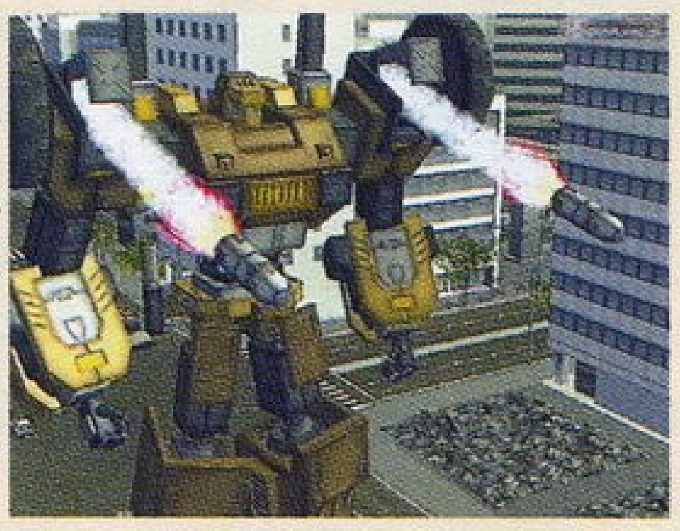
真·三国无双2 猛将传	KOEI	8月29日	★★★★★
PS2	真·三国无双2 猛将传	ACT／历史	DVD-ROM×1
1～2人	262KB	系列第2作加强版	推定销量：74万
3980日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：33

超人气ACT《真·三国无双2》的加强版。本作可以与《真·三国无双2》连动，连动后就能玩到《真·三国无双2》的所有内容。游戏针对前作中大受好评的要素进行了大幅度强化，并加入7位他势力武将的剧情模式。**游戏最吸引人的地方就是加入了最强模式，在最强模式中可以拿到武将的第5件武器**，非常有挑战性，亦令玩家能够充分体会到收集的乐趣。此外游戏还大幅强化了护卫兵系统，不但可以自己创造护卫小队，还能将武将编为自己的无双护卫兵，令游戏的乐趣倍增。



Gigantic Drive	ENIX	8月29日	★★☆☆☆
PS2	ギガンティック ドライブ	A·AVG／科幻·机器人	CD-ROM×1
1～2人	80KB以上	原创	推定销量：2.5万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI》通评分：30

ENIX于夏天推出的一款机器人动作游戏，**本作意在表现“存在于现实世界中的超巨大机器人”这样的感觉，**因此游戏中的巨型机器人均为40米高以上，而且许多格斗场地选择在现代建筑群中进行，有了对比，机器人们才真正显得巨大，这样也有些日本的“特撮片”的感觉。游戏中玩家远距离操作这些巨型机器人进行格斗战，根据需要，机器人可以加装各种强化部件，机器也可以做出各种变形。游戏的进行模仿日本TV动画的播放形式进行，每一个故事为1话，总长共有50话以上。



正邪幻想曲 ZERO	NEC Interchannel	8月30日	★★★☆☆
GBA	BLACK／MATRIX ZERO	SLG／幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：3万
5800日元	-		《FAMI通》评分：31

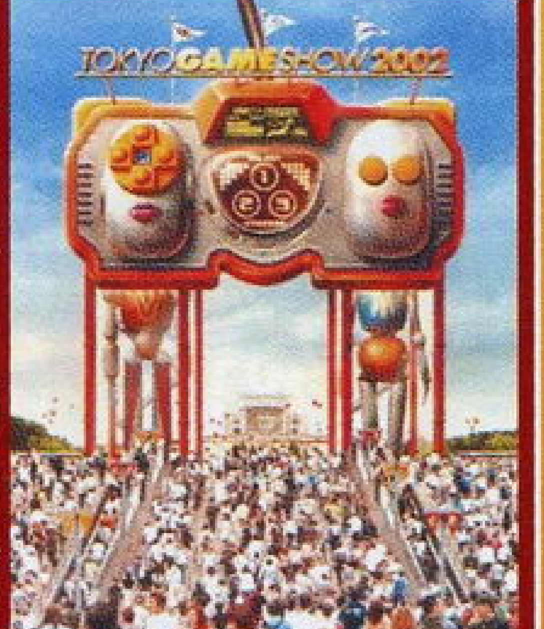
以华丽的画面和独特的系统著称的异类S·RPG《正邪幻想曲》的GBA版。**相比到目前为止GBA上其他一些S·RPG，本作的画面算是相当华丽的了**，角色专用武器配合强力魔法或者必杀技，演出效果十分惊人。系列经典的剑血和凝血系统依然得以保留，而玩家同样要在成为天使或者恶魔之间做出抉择，自由度比较高。游戏难度并不是很高，流程长度也还算可以，能够保证足够的游戏时间。这款游戏最大的缺点在于敌方行动前的思考时间过长，要想玩下去一定要有很好的耐心才可以。

9月 SEPTEMBER

●9月18日，SEGA宣布将与微软合作开发街机基板Chihiro，构造基于XBOX。

●9月18日，PS2在全世界的出货量4000万台达成。

●9月20日，已经改为一年一度的2002年东京游戏展举行开幕，共有13万4042人参加了展会。



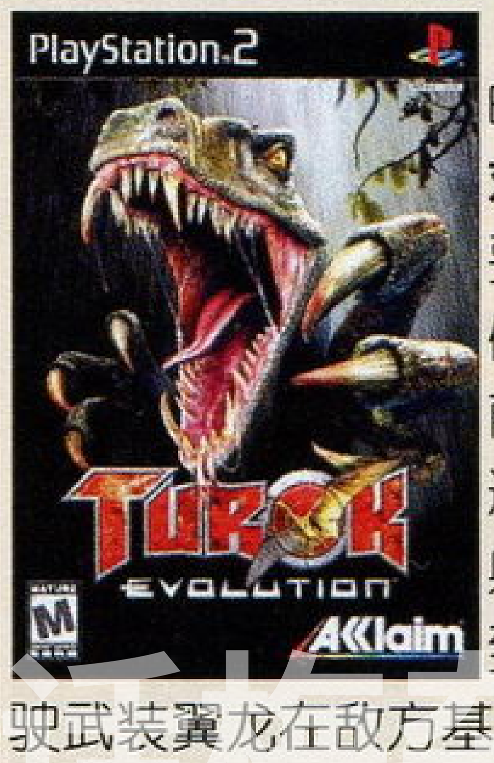
●9月24日，微软正式公布收购原任天堂最佳第二方软件商RARE，RARE身价高达3亿7500万美元

●9月27日，任天堂开始销售金色及银色两种新颜色的GBA，价格均为8800日元。

●9月30日，SEGA与D3 PUBLISHER宣布成立3D AGES公司，将着力于开发PS2用的SEGA名作。

★9月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为27款。

恐龙猎人：进化	Acclaim	9月1日	★★★☆☆
PS2	Turok: Evolution	FPS／科幻	DVD-ROM×1
1人	115KB	系列第4作	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-



《恐龙猎人》的系列作品在PC上、N64上均有不俗的表现。**玩惯了在房间里或小巷中与敌人鏖战的FPS游戏，忽然玩一下本作，你会觉得其场景相当庞大。**玩家要扮演一位误闯入恐龙世纪的印第安人来击破外星人的侵略。游戏中最初的武器只有弓箭和斧头，随着流程的前进主角将会夺取各种先进的外星武器，而且武器射击时的特效非常华丽。到了游戏中期主角还要驾驶武装翼龙在敌方基地与外星人作战。整体说来算是一款相当不错的FPS游戏——值得一玩！

3DM SMV
www.plumbook.cn

斑鸠	TREASURE	9月5日	★★★★☆
Dreamcast	IKARUGA	GD-ROM × 1	STG／科幻
1～2人	34格	街机移植	推定销量：4万
6800日元	对应VGA输出、振动包		《FAMI通》评分：36

本作的系统其实并无新意，系统的卖点还是“消子弹”。不过**设计者巧妙地把黑白属性融合到系统中，正好与游戏的世界观完全吻合。**游戏一共五关，从“理想”、“试炼”到“信念”，再到“现实”，最后是“轮回”，与《斑鸠》的主题再次完美地吻合。再加上用NAOMI基板打造出的华丽画面，本作可谓2D STG中的艺术品。现在2D STG已经快到穷途末路，也许《斑鸠》就是最终形态。DC版附带的原始模式是设计者最初采用的游戏方案，具有很高的完成度，与成品大相径庭，壮士断腕的勇气令人敬佩。

J联盟创造球会！ ADVANCE	SEGA	9月5日	★★★☆☆
GBA	JLEAGUE プロサッカークラブをつくろう!アドバンス	SLG／足球经营	64M卡带
1～2人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：-
5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI》通评分：32

大人气的足球经营类游戏的掌机版，**玩家扮演一支球队的监督来带领球队获得各项冠军。**和系列其他作品不同的是，游戏开始的时候玩家任职的俱乐部不再是游戏原创的，而是真实的J联盟俱乐部中的一家，而且J1和J2的28家俱乐部可以自由选择，这样的设定对于熟悉J联盟的玩家来说更有投入感。而且这一次玩家作为监督需要负责整个俱乐部的运作，拥有的权力更大，自由度更高。和系列作一样，游戏用动画片断来表现球赛的状况，球员动作比较真实流畅，保持了较高素质。

传说的斯塔菲	任天堂	9月6日	★★☆☆☆
GBA	传说のスタフィー	ACT／幻想	64M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：26.5万
4800日元	-		《FAMI通》评分：30

一款类似《星之卡比》的横版卷轴动作游戏，主角是一个黄色的小星星——天之王子斯塔菲，玩家要控制他闯过各个难关，最后返回天界。游戏主要是以大海为舞台，斯塔菲在前进途中会遇到许多海洋中的同伴，需要经常帮助它们解决难题，比如寻找东西、找回小孩等等，成功解决后才能继续前进。游戏里有不少迷你游戏可玩，完成后可以得到不少珍珠，以此来奖命。**游戏充满童话风格的画风、简单的操作以及超低的难度都非常适合低年龄层的玩家**，所以很多高年龄层玩家对此作很失望。

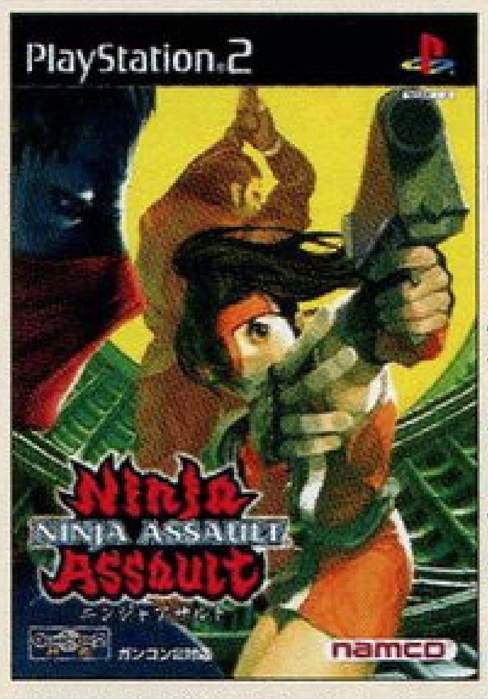
梦幻之星在线 1章&2章	SEGA	9月12日	★★★★☆
GAMECUBE	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I&II	网络RPG／科幻	8cmDVD × 1
1人	28格	系列第1作加强版	推定销量：-
6800日元	对应NGC键盘、MODEM、宽带适配器、GBA连NGC线		《FAMI通》评分：35

SEGA的大人气网络动作角色扮演类游戏《PSO》第一次在别的机种上登场。**通过NGC的强大机能所表现的画面效果果然惊人，完美再现了异星令人神往的风光。**NGC版不仅包括了原先DC版的全部内容，更有全新的第2章故事。在稀有武器和道具等方面，本作也作了不少调整，这使得游戏平衡性更高、更耐玩。这次OFFLINE模式得到大幅度强化，即使无法上线也可以体会到更多乐趣！惟一遗憾的是游戏程序中存在着严重影响在线模式乐趣的BUG，SEGA官方不得不推出相应的更新版本。

THE DOCUMENT OF MGS 2	KONAMI／KCEJ	9月12日	★★★☆☆
PS2	THE DOCUMENT OF METALGEAR SOLID 2	ECT／游戏资料	DVD-ROM × 1
1人	60KB	系列第2作资料	推定销量：2万
2980日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-

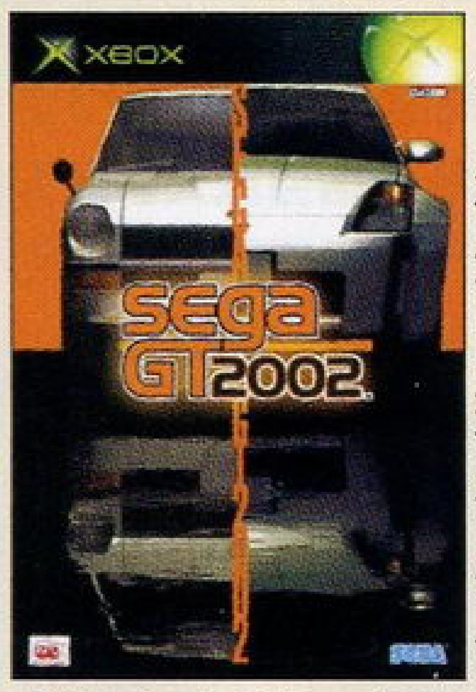
一张满是《潜龙谍影2》游戏资料的光盘，其中包括了非常详尽的资料，许多在资料都是无法在游戏看到的，名副其实的一张“发烧”级光盘。欣赏3D模型时对应DUALSHOCK的压力感应功能，你可以真正随心所欲地进行观看的相关操作。光盘中的内容有：特典影像50段、音乐欣赏模式、《MGS2》3年零8个月的制作年表、约100幅机械设定图、约10种3D机械模型、约55幅场景设定图、约220幅角色设定画、约30个角色3D模型、约130段全即时演算剧情及约300幅分镜……

忍者突袭	NAMCO	9月12日	★★☆☆☆
PS2	NINJA ASSAULT	STG／忍者	CD-ROM × 1
1～2人	48KB	街机移植	推定销量：-
6800日元	对应GUNCON2		《FAMI通》评分：28



作为一名忍者，不用刀也不用手里剑而是凭借手中的火铳打击敌人，这样的设定会给玩家带来一种很特别的感觉，对于那些好奇心强的玩家更加具有吸引力。**作为一款光枪游戏，游戏做出了忍者游戏特有的运动感觉。**游戏共有9大舞台，玩家必须在危机四伏的险境中过关斩将，达成任务。灵活的视点变换也能让玩家体会忍者飞檐走壁，以奇袭打倒敌人的快感，难怪游戏的街机版曾在日本红极一时。只可惜游戏的移植时间太晚，虽然是完全移植，但画面素质已经不能满足当今玩家挑剔的眼光。

SEGA GT2002	SEGA	9月12日	★★★☆☆
XBOX	SEGA GT2002	RAC／赛车	DVD-ROM × 1
1人	硬盘记忆	系列第2作	推定销量：3万
6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：35



可以看出本作有意与当今的家用游戏的赛车皇帝“《GT赛车》系列”一较高下的意思。游戏利用Xbox得天独厚的机能表现出了高水准的画面。游戏并未一味地追求时尚，强调的重点反而是对“老车”的收集和怀旧比赛。**游戏囊括从70年代到2002年内总共125辆赛车。**玩家驾驶昔日著名的老牌赛车参加多项古老的经典赛事可从中获得别样的体会，给人一种极为复古的感觉。可是这一想法并没有讨好大多数的玩家，出奇制胜的创意并未获得成功。看来SEGA还是需要将游戏重新定位才行。

铁骑	CAPCOM	9月12日	★★★★☆
XBOX	铁骑	SLG／机器人	DVD-ROM × 1
1人	硬盘记忆	原创	推定销量：3万
19800日元	专用控制器		《FAMI通》评分：35

本作也许算得上是最贵、最大、最重的家用游戏之一了，游戏连控制器一起的价格与一台Xbox主机相当，这也体现了本作的“分量”——**可以毫不夸张地说，本作是迄今为止模拟程度最高的机器人驾驶游戏**，单单只是复杂的操作台就足以令人相信这一点。玩家需要操作机器人（VT）执行各种任务，巨大的机器人的“笨重感”与金属感体现得恰到好处，各种军事术语以及武器方面的知识也让本作显得非常专业。同样，游戏难度也是非常高的，有条件的且喜欢机器人的玩家都应该试试本作。

3DM SMV
www.plumbook.cn

漫画英雄 VS. 卡普空 2 新时代英雄	CAPCOM	9月19日	★★★☆☆
MARVEL VS. CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES	FTG／漫画		CD-ROM×1
1～2人	58KB	街机移植	推定销量：12.5 万
6800日元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：32

PS2

史上角色最多的对战格斗游戏，登场的56名角色包含了CAPCOM和MARVEL两间公司旗下所有的著名人物，就连这些人物的招牌技都忠实地收录其中，“3对3”的梦幻式战斗也让那些FANS大呼过瘾。游戏操作的简便中透露出规则，战斗画面的华丽中显现出朴实，可以喻为“VS系列”的最高峰。与两年前的DC版相比，在模式上并没有新增多少内容，购买角色仍然是游戏初期最大的乐趣所在。对于国内玩家来讲，该游戏的乐趣有一半将无法体会出来，不能进行网络对战实在是一种遗憾。

.hack// 恶性变异 Vol.2	BANDAI	9月19日	★★★☆☆
.hack// 恶性变异 Vol.2	RPG／科幻		CD-ROM×1
1人	682KB	系列第2作	推定销量：19.5 万
5800日元	-		《FAMI 通》评分：30

PS2

前作发售三个月后的第2作，在游戏系统方面做了不少改进，例如可以自行更换同伴的装备、敌人属性的引入等，使得战斗中有更多的战术应用。能够继承前作记录使得之前的一番心血不会白费，同时有些情节是只有继承记录的情况才会发生的。此外游戏中也开始出现TV版动画中的角色，如米米露、A-20等等，各媒体间的互动进一步加深，相互推动的结果也吸引了不少新的玩家。**游戏的耐玩度和战略性比前作有所提高**，各种收集内容也比较丰富，足够玩到下作发售了。

超级马里奥 Advance3	任天堂	9月20日	★★★★☆
SUPER MARIO Advance 3	ACT／幻想		32M卡带
1～4人	自带记忆功能	系列第3作	推定销量：31 万
4800日元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：31

GBA GAME BOY ADVANCE

这一次GBA的新《马里奥》作品移植自1995年的SFC版《耀西岛》，游戏以大人气角色恐龙耀西为主角，以背负婴儿马里奥过关斩将救出婴儿路易为任务。**游戏采用了蜡笔画风，玩起来有一种独特的清新感觉。**在动作方面，因为主角是耀西，所以相应地操作比前两作稍微复杂一点，但是绝对是能够轻松上手的那一种。游戏的操作手感和“《马里奥》系列”一样优秀，只要喜欢这个系列的玩家肯定也会喜欢它的。游戏中有众多隐藏要素，如果想100%完成就只能下苦功夫钻研！

武士进化 樱花国之魂	ENIX	9月20日	★★☆☆☆
サムライエボリューション 櫻国ガイスト	RPG／幻想		32M卡带
1～2人	自带记忆功能	原创	推定销量：2.5 万
5980日元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：28

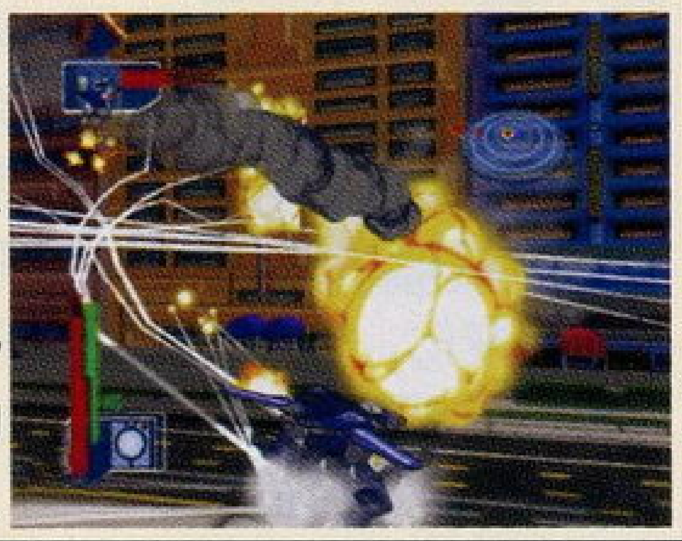
GBA GAME BOY ADVANCE

作为一款原创的RPG，游戏中有许多充满新意的字眼，比如“刃”、“星战”等等，不过实质上与普通RPG游戏中的“怪兽”、“战斗”等含义没有什么区别，所以整款游戏也只能算是一款比较普通的RPG。故事是以未来的日本——樱花国为舞台，讲述了两兄妹为了救出被神秘组织抓走的少女樱花而展开冒险的故事。游戏里有大量的委托事件（在游戏里被称为“秘密”），在发展主线剧情的过程中也要去不断解决它们才行。**游戏的战斗画面是一个亮点，人物形象较大，招式也比较华丽。**

太空堡垒：Battlecry	TDK Mediactive	9月23日	★★★☆☆
Robotech: Battlecry	ACT／动画·战机		DVD-ROM×1
1～2人	109KB	动画改编	推定销量：-
49.99 美元	-		《FAMI 通》评分：-

PS2

根据80年代初期风靡全国的动画《超时空要塞MACROSS》为蓝本而改编成的射击游戏《太空堡垒：BATTERCRY》，**依照“超时空要塞系”的机体特色，结合了射击与动作两大要素**，再加上运用了先进的卡通渲染技术，使得一直爱好这部动画的玩家终于可以在游戏中一展身手了。游戏提供给玩家进行选择的主要包括练习模式、故事模式以及对战模式，各模式之间虽然相对独立，但对玩家操作技巧的考验却是多方面的。因为有许多技巧看似简单其实有很大的学问，比如锁定目标的技巧和机体形态的转换等。



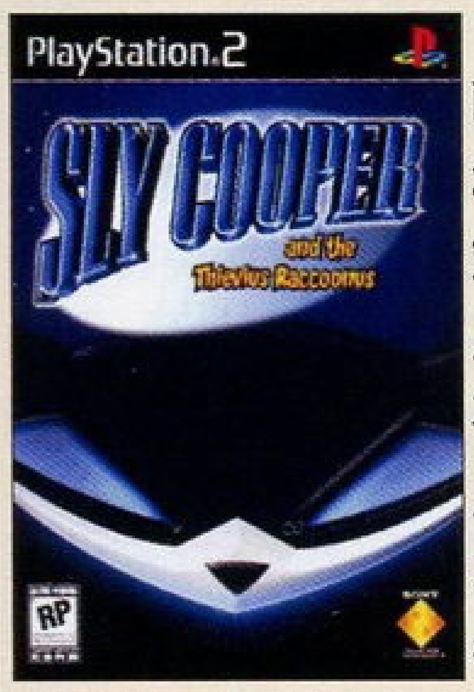
小龙斯派罗 2：火季	Universal Interactive	9月24日	★★★☆☆
Spyro 2: Season of Flame	ACT／幻想		64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：-
26.99 英镑	-		《FAMI 通》评分：-

GBA GAME BOY ADVANCE

小龙斯派罗已经是第二次出现在GBA上了，前作的画面就已经给人留下深刻印象，而**此作更是将画面靓丽鲜艳的特点发挥到极致**，五颜六色的鲜花、五光十色的宝石以及许多说不上名字的东西簇拥在版面里简直让人眼花缭乱。游戏的主角是一只头长双角、背生双翅的小龙，它既能吐火又会吐冰，而且还会冲刺和飞行，在游戏中玩家要控制它在版面内收集各种道具，包括宝石、萤火虫、钥匙等，每个版面找到传送门后就可过关。游戏采用斜向45度的俯视视点，场景具有很强的立体感。

狡狐大冒险	SCEA	9月25日	★★★☆☆
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	ACT／幻想		DVD-ROM×1
1人	49KB	原创	推定销量：-
49.99 美元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：-

PS2



SCEA重新诠释卡通渲染技术，为我们带来的一款画面极为亮丽的动作游戏。本作有很多可圈可点之处，**华丽的游戏画面已经让人怀疑这是否是一款PS2上的游戏。**花样繁多的游戏内容以及穿插在游戏中的各种幽默片段给玩家带来的是一次又一次的快乐。游戏需要玩家不断地在设计精巧的版面上打倒敌人，并收集钥匙才能过关，整体难度不是很高。游戏每一关设计得都不错，正因为如此反而让人觉得整个游戏缺乏层次感，兴奋点自然少了。由于机能限制，游戏会出现拖慢情况，实在是无奈。

2002年度小编心目中的十佳游戏

胜负师

- 铁拳 4
- VR 战士 4
- 疯狂出租车 3 至尊压路机
- 无尽沙加
- 鬼舞者 2
- 忍
- 铁甲飞龙 ORTA
- 王国之心
- 宿命传说 2
- 斑鸠

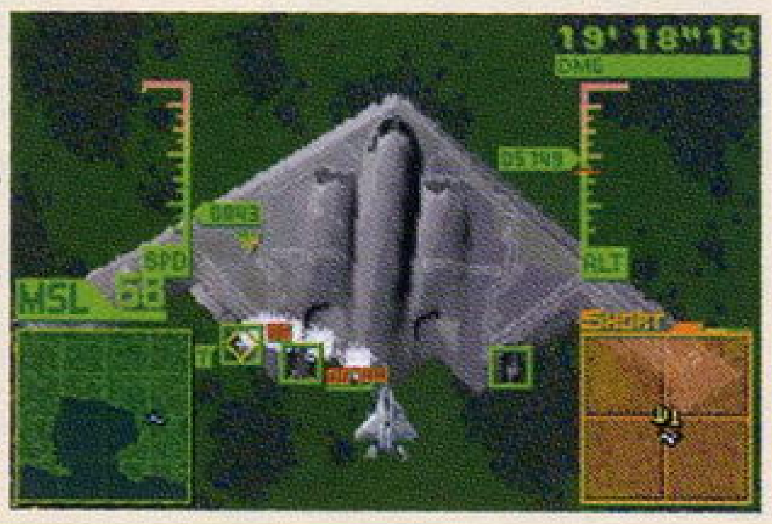
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

君望	Alchemist	9月26日	★★☆☆☆
君が望む永远	AVG／恋爱		GD-ROM × 1
1人	29格	PC版移植	推定销量：2万
7400日元	对应振动包、VGA输出		《FAMI通》评分：31

人气PC版美少女恋爱育成游戏的移植作品，以高校的日常生活为题材故事，标题中“永远”的含义是让玩家从游戏中得到现实恋爱的真实体验。全部内容共分为两章进行，不同的选择肢将影响情节的发展。与一般美少女恋爱游戏比较起来，该游戏尽管女主角只有5位，但丰富的特殊事件构成的确显得很有诚意。每位角色的结局数量并不单一，玩家只有在多次通关的情况下才能看到所有的结局。**此外新加入的剧情，新增的OP动画和10多首原创的插曲都是DC版独有的。**

空军三角洲 II	KONAMI	9月26日	★★★☆☆
AIRFORCE DELTA II	SLG／战机		32M卡带
1人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：2.5万
4800日元	-		《FAMI通》评分：29

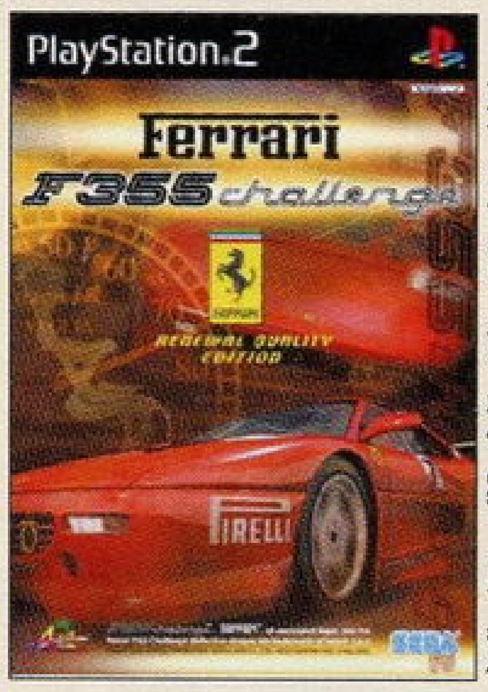
目前为止GBA上的飞行射击类游戏都是《沙罗曼蛇》那样的作品，而**本作才是GBA真正的第一款模拟飞行射击类游戏**。模拟飞行射击游戏吸引人的地方在于游戏的场景是一个相对更真实的3D空间，虽然因为GBA机能的限制，本作无法达到《皇牌空战》那样的惊人效果，但是其爽快感却丝毫不减。这种类型的游戏的乐趣在于巧妙地利用各种技巧、单纯的机关炮，导弹以及与敌机之间的周旋，而不是一味强调攻击，如果能够掌握技巧一定能够乐在其中！本作一共有21个任务，难度适中。



ENERGY 空中力量	TAITO	9月26日	★★★☆☆
ENERGY AIRFORCE	SLG／战机		DVD-ROM × 1
1人	190KB	原创	推定销量：8.5万
6800日元	-		《FAMI通》评分：31

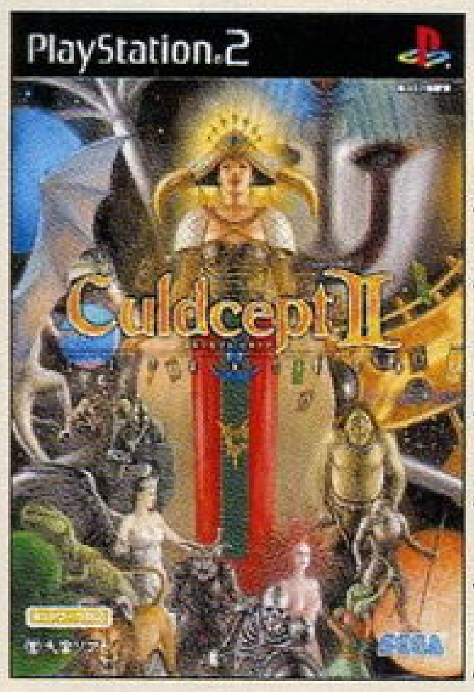
老牌街机厂商TAITO推出的首款全3D模拟空战游戏，玩家同样是驾驶战斗机完成各种作战任务。游戏无论是从操作感还是画面表现来看都可以说是中规中矩。然而**游戏推出更深层的意义在于它对应PS2新型超强外设——头戴式显示器。**该显示器名为“PUD-J5A”（约合人民币4000元）。利用嵌入到头戴式显示器中的传感器，可以使头部的动作与游戏画面联动，玩家可观察到15个视野屏，体验到以前从未有过的战机模拟场面，临场感觉不言而喻。希望以后能有更多优秀的游戏支持这套外设。

法拉力 F355 挑战	SEGA	9月26日	★★★☆☆
Ferrari F355challenge	RAC／赛车		DVD-ROM × 1
1～2人	25KB	街机移植	推定销量：-
6800日元	-		《FAMI通》评分：27



街机上较成功的一款赛车游戏的再次移植版。画面整体素质较DC版并没有什么显著地提升，最明显的是加强了局部光影效果。游戏追加了Drift模式和某些驾驶技能评价，使得玩家有了一个提高成绩的标准和依据。与许多赛车游戏有所不同，游戏中全部车辆都出自法拉力。**游戏比的是驾驶技术和比赛心理，心理稳定是获得比赛胜利的关键**，所以游戏在整体气氛上可能缺乏那种赛车游戏的激烈场面。这是一款非主流风格的赛车游戏，是否能够接受它就要看玩家的喜好了。

卡片召唤师 II 扩充版	SEGA	9月26日	★★★★☆
Culdcept II EXPANSION	TAB／幻想		DVD-ROM × 1
1～4人	62KB	系列第2作加强版	推定销量：8万
6800日元	对应PS BB网络套件		《FAMI通》评分：35



“《卡片召唤师》系列”的最新作，DC版的衍生作品。既然称为《扩充版》那游戏自然会有些新东西，首先就是卡片数量，官方公布说多了一百多张卡片，但由于游戏对应PS2专用硬盘与网络，那就可以到网上去下载新的卡片。**卡片的设计也请来了日本著名的插画家来画，包括寺田克也、开田裕治、花山由理、中井宽等名家**，不仅如此，游戏的卡片的原画以及能力设定有的也是从玩家那征集。游戏追加了“金币系统”与新地图，这样一来游戏的耐玩度就大幅度上升，不过不能进行网上对战有点遗憾。

SD高达 G世纪 独眼高达	BANDAI	9月26日	★★★☆☆
SDガンダム Gジェネレーション モノアイ ガンダムズ	SLG／机器人		64M卡带
1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：-
4980日元	-		《FAMI通》评分：31

WS版“《SD高达 G世纪》系列”的最新作，同样是《机动战士高达》角色大集合的作品，本作的最大特色就是加入了游戏原创的独眼高达。基本的游戏方式和PS版是一样的。WS版本的特色是为每名角色加入了类似《机战》中精神指令的“ID指令”，使用以后可以产生诸多效果。本作的剧情部分得到了加强，引入了原创主角系统，随着情节的发展主角所代表的势力也会发生变化，很接近现实中的概念。**游戏中玩家能够遇到很多特殊事件，总数达700种以上，使得剧情显得相当丰富。**

人形电脑天使心 for GBA	MMV	9月27日	★★☆☆☆
ちょびっツ for GBA アタシだけのヒト	AVG／漫画		64M卡带
1人	自带记忆功能	漫画改编	推定销量：-
5800日元	-		《FAMI通》评分：27

原作是人气少女漫画组合CLAMP的作品《人形电脑天使心》，所以相信这款游戏会拥有不少女性FANS，而**即使不看漫画原作，漂亮的人物设定也能够吸引不少男性玩家！**和原作一样，玩家要和偶然见到的少女型PC“ちぃ”一起生活，通过不断交流使“ちぃ”的内心也逐渐成长。随着引发不同的事件，玩家能够得到不同的服装，这些服装都可以使“ちぃ”变成不同的造型，这样就能够培养出玩家独一无二的“ちぃ”了。凭借GBA卡带的大容量，游戏中附带了大量语音和动画。

合金之枪	アットマーク	9月27日	★★★☆☆
METALGUN SLINGER	ACT／科幻		64M卡带
1人	自带记忆功能	原创	推定销量：-
5200日元	-		《FAMI通》评分：26

近来少有的爽快动作射击类游戏。虽然游戏以射击为主要攻击手段，但实际上其动作要素才是游戏的精髓所在，**通过简单的按键组合就能够使出华丽又实用的必杀技和各种特殊动作**，这也是其他射击游戏中所没有的东西。而通过不同的徽章组合来获得各种能力也很有特色，虽然不是原创，却很有用处。游戏的背景稍微单调了一点，这使得游戏的过程有时候会显得雷同；而且人物比例也偏小，视觉效果上还不够冲击，如果能够将这两点加以改进，游戏的总体效果会更加出色。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

街霸 ZERO3 ↑		CAPCOM	9月27日	★★★★☆
GBA	STREET FIGHTER ZERO3 ↑		FTG／幻想	64M 卡带
	1～2人	自带记忆功能	系列第3作加强移植	推定销量：－
	4800日元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：29

街机名作移植到 GBA 的画面居然直逼 PS 版，效果的确惊人。如果音乐和配音能跟上，那就几近完美了。《SFZ3》复杂的系统毫无缩水的迹象，被全面再现，就连 OC 中的残像个数也没有像 SFC 版那样减少。在街机上能达成的连技在 GBA 版中均能实现，就连良性BUG也得到了很好的保留。加上全新的3名隐藏角色，角色总数有36人之多，阵容空前。CAPCOM 移植功力非凡，简易出招方式也展现出游戏设定的人性化。游戏模式丰富，二对一、开启特效等充满个性的游戏方式也为本作增色不少。

星际火狐大冒险		任天堂	9月27日	★★★☆☆
GAMECUBE	STARFOX ADVENTURE		A・AVG／科幻	8cmDVD × 1
	1人	3格	系列作外传	推定销量：24万
	6800日元	－		《FAMI 通》评分：32

这是RARE作为任天堂专属开发公司所制作的最后一款游戏，知名3D射击游戏《星际火狐》的动作冒险版本。**星际火狐这次将在恐龙行星上大展拳脚，整体游戏结合了众多要素，包括格斗、射击、飞行等**，但还是以3D版《塞尔达传说》那样的游戏模式为主，总体给人相当丰富的感觉。不过游戏类型的改变让很多老玩家感到很不适应，而新的游戏类型过多模仿《塞尔达传说》，这让大家为RARE缺乏创意感到惋惜。游戏中也有很多细节不是很到位，如射击部分，系列老玩家就认为不够出色。

10月 OCTOBER

●10月9日，ENIX 突然宣布将于11月28日发售的《星之海洋 3》延期至 2003 年 3 月之前。

●10月14日，CERO的游戏评级制度正式开始运作。

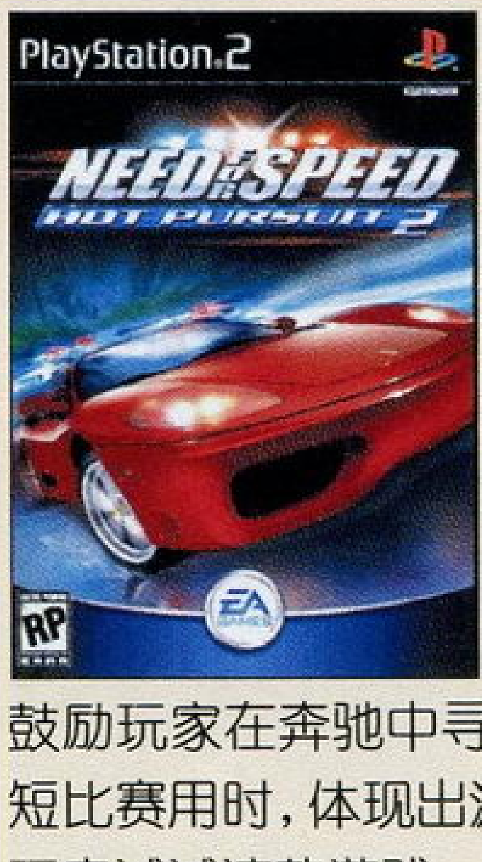
●10月15日，由于《游戏王》在美国超级大热销，KONAMI 上调了利润预计。

●10月22日，SQUARE 举行“SQUARE 战略会议 2002 秋”，公布了超重量级 RPG《最终幻想 X-2》的开发，同时 SQUARE 正式开始进入手机内容供应市场。

●10月28日，第6届“CESA GAME AWARDS”公布，TGS展上的数款大作获奖，所有获奖游戏都在游戏包装盒贴上 CESA 的奖项标志。

★10月入选《盘点 2002 年游戏界》的游戏为 30 款，其中欧美版游戏在本月中表现非常出色，有数款佳作。

极品飞车：热力追踪 2		Electronic Arts	10月2日	★★★☆☆
PS2	Need For Speed: Hot Pursuit 2		RAC／赛车	DVD-ROM × 1
	1～2人	130KB	系列第2作	推定销量：－
	49.99美元	－		《FAMI 通》评分：－

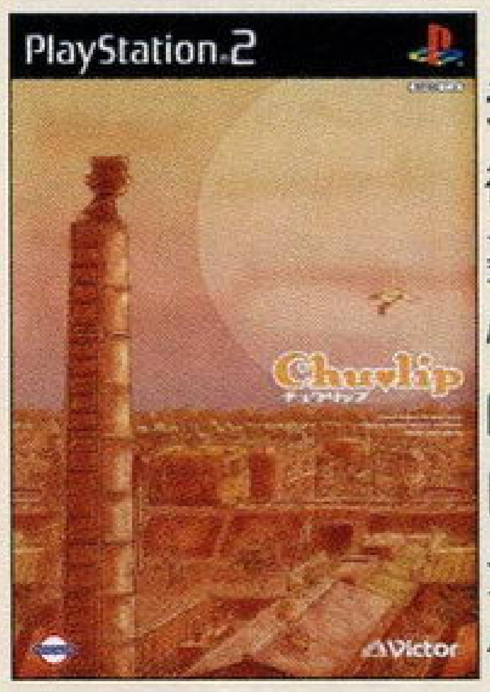


EA 旗下全球知名赛车游戏的旁系作品，在PC玩家中拥护者不计其数。本作并未沿袭《极品飞车：保时捷之旅》的游戏内容，而是回归到正统3代的制作风格。游戏采用全新模拟竞速引擎，画面素质也有了显著的提升。游戏内容相当丰富，包括挑战赛、锦标赛、闪电追踪和多人游戏。**特别是闪电追踪模式，玩家需要和警察斗智斗勇，场面异常火爆、疯狂。**开放式的赛道设计鼓励玩家在奔驰中寻找捷径，这样可以大大缩短比赛用时，体现出游戏与众不同的特色。推荐玩家试试这款游戏。

驶龙少年 TACTICS BREAK		BANDAI	10月3日	★★☆☆☆
PlayStation	DRAGON DRIVE タクティクスブレイク		S・RPG／漫画	CD-ROM × 1
	1人	2格	漫画改编	推定销量：4万
	5800日元	对应 DUALSHOCK		《FAMI 通》评分：27

在集英社的《月刊少年跳跃》上进行连载的漫画《驶龙少年》自改编成动画后，其游戏也以 S・RPG 的形式推出。在VR空间的斗技场，与伙伴龙一起夺得最强的宝座，满足胜利条件就可以过关，而且还可以养成龙完成各种不同的任务。**游戏中有150只以上的龙登场，收集所有龙完成图鉴也是游戏的乐趣所在。**游戏画面清新，系统简单且容易上手。但游戏的不足之处也很明显，育成的过程比较单一，方法上也缺少变化。战斗部分过于简单，缺乏挑战性是使该游戏耐玩度无法上升的瓶颈。

亲嘴的味道		VICTORY	10月3日	★★★☆☆
PS2	Chulip		AVG	CD-ROM × 1
	1人	53KB	原创	推定销量：－
	6800日元	－		《FAMI 通》评分：32



这是一款相当另类的游戏，可以说创意无限。**游戏的进行方式很简单，那就是接吻。**搬到乡下的主人公忽然在街上看到了梦中的少女，他认为这是命运的安排，一定要娶那位少女为妻；同时，他也发现整个村子的人都有些奇怪，每天生活劳累，怨声载道，没有梦想，学生也一天到晚郁闷在家。而主人公的吻却能解除人们的烦恼，治愈他们的心灵，于是我们的主人公就开始了他的“亲嘴之旅”……当然，游戏里不可能让你随时随地亲嘴，如果对哪位小姑娘行为不轨可是会吃耳光的哟，而且亲嘴效果也很夸张。

艾克斯对赛蔚 2		Majesco	10月7日	★★★☆☆
GBA	Ballistic: Ecks vs. Sever 2		FPS／间谍	64M 卡带
	1～2人	密码记忆	系列第2作	推定销量：－
	29.99美元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：－

与1代相比2代的画面要好了不少，故事还是电影中经常出现的间谍战，男主角艾克斯与女主角赛蔚再次展开殊死搏斗。（电影版“艾”已于9月上映，PS2版《艾》已于11月发售）GBA的键位用来玩FPS游戏刚刚好：L、R键是左右侧移，而A、B键分别是功能键、开枪键。游戏中新增了匕首等武器，而前作中的狙击枪、手枪等正规武器全部重新制作，再加上全新的场景、故事，本作令人觉得厂商非常有诚意。**GBA 上的FPS游戏画面确实不是很漂亮，但如果非要选择一个的话，本作是不二之选。**

2002年度小编心目中的十佳游戏

邪魔天使

- 最终幻想 X 国际版
- 在遥远的时空中 2
- 生化危机
- 火焰之纹章 封印之剑
- 心跳回忆 Girl's Side
- 真・三国无双 2 猛将传
- 宿命传说 2
- 世界足球胜利十一人 6 最终进化版
- 塞尔达传说 风之杖
- 王国之心 最终混合版

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

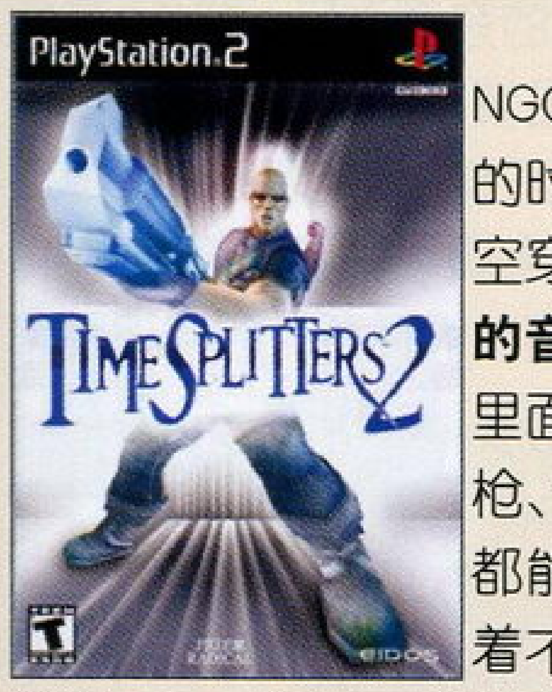
VR 网球	SEGA	10月8日	★★★☆☆
GBA	Virtua Tennis	SPG／网球	64M 卡带
1～2人	自带记忆功能	DC版第2作移植	推定销量：-
29.99 美元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：-

游戏基本是以DC版《VR网球2》为基础来制作的，**缩水肯定是不可避免的，但可以用一句话来形容它："麻雀虽小，五脏俱全。"**游戏的模式以及操作方法都与DC版相同，重要的是手感也基本保持了DC版的特点，能够用简单的操作实现各种击球技巧。游戏共有16名选手出场，男女选手各8名，像知名的威廉姆斯姐妹等都会登场。游戏的世界竞标赛模式很容易让人投入，你要自己创造两名选手（一男一女），不断培养他们（玩不同的迷你游戏），不断让他们参加比赛，最终要夺得世界冠军。

NBA Live 2003	EA	10月8日	★★☆☆☆
PS2	NBA Live 2003	SPG／篮球	DVD-ROM×1
1～8人	2MB	系列第9作	推定销量：-
49.99 美元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：-

作为EA SPORTS的招牌系列之一，此次"2003"的表现十分出色。无论是从游戏的制作技术还是系统变化方面都有长足的进步。**游戏的画面相当优秀，在比赛节奏的把握和现场气氛的营造方面处理得也是得心应手，显得十分老道。**队员实名登场，并采用了最新的球员资料。游戏中的人物动作刚猛，但并不生硬，显得力感十足，极具爽快感。而运动类游戏十分重要的操作性方面，本作也没有令玩家失望，手柄键位的合理分配使动作技巧十分丰富。对于喜欢运动游戏及喜欢NBA的玩家来说的确是上佳之选。

时空分裂者2	Eidos Interactive	10月8日	★★★☆☆
PS2	TimeSplitters 2	FPS／科幻	DVD-ROM×1
1～4人	245KB	系列第2作	推定销量：-
49.99 美元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2、PS2 专用多手柄插口		《FAMI 通》评分：-



同时开发于三大机种的本作，在PS2上有着不输于NGC、Xbox的表现。剧情是可以让玩家满怀好奇而投入的时空穿梭型科幻故事，主人公要到各个年代去寻找时空穿梭机的水晶能量石。**游戏画面不俗，而且各个关卡的音乐也很配合当时的年代气氛。**武器种类繁多，FPS里面常见的狙击枪、冲锋枪、激光枪、火箭筒等武器都能在本作中找到。配合着不同年代的设定，场景以及BGM均有不俗的演出。本作在PS2里的FPS游戏里面可以算上佳作品，对此类游戏感兴趣的玩友可以一试。

新机动战记高达W THE BATTLE	BANDAI	10月10日	★★☆☆☆
PlayStation	SIMPLE 2000系列 新机动战记ガンダムW THE バトル	FTG／机器人	CD-ROM×1
1～2人	1格	动画改编	推定销量：12万
2000 日元	-		《FAMI 通》评分：21

以廉价版的形式推出，但却有一定整体素质。除了《新机动战记高达W》中登场的机体外，还有3部隐藏机体是与《机动武斗传G高达》通用的，可以利用游戏记录进行联动。游戏模式单一，将所有的机体得到之后就很难找到将游戏继续下去的兴趣了。游戏画面只能说是SFC的水平，所有机体的攻击技巧都可以在原作动画中找到依据。个别机体的必杀技过于霸道，直接导致游戏在对战的时候平衡性大幅下降，甚至游戏还有轻微的画面拖慢现象出现，总而言之属于完全FANS向的一款游戏。

机动武斗传G高达 THE BATTLE	BANDAI	10月10日	★★☆☆☆
PlayStation	SIMPLE 2000系列 机动武斗传Gガンダム THE バトル	FTG／机器人	CD-ROM×1
z1～2人	1格	动画改编	推定销量：-
2000 日元	-		《FAMI 通》评分：21

人气动画《机动武斗传G高达》的角色和机体全部登场，**游戏的热血度要比同期发售的《新机动战记高达W》更高。**武器攻击和格斗必杀技都有很强的表演性质，对熟悉原作动画的玩家来讲，可以称得上不错的视觉享受。游戏背景音乐比较单调，而且角色胜利之后的姿势也没有很多变化。虽然机体在画面中的比例很大，但却会影响到画面，导致拖慢，这的确是对战中一个影响乐趣的问题。游戏模式非常单一，除了完成故事模式或进行对战之外几乎再也找不到什么提起兴趣的地方了。

WONDER ZONE	SME	10月10日	★★★☆☆
PS2	WONDER ZONE	ECT／音乐影像	DVD-ROM×1
1人	记忆要求不详	原创	推定销量：2万
4800 日元	-		《FAMI 通》评分：-

日本最具人气的4人少女组合ZONE在2002年一直保持极高的人气，为此SONY音乐就特地为她们而开发了这款以音乐影像为卖点的影像游戏，这也是SONY音乐尝试以不同的方式制作音乐制品。游戏共收录了6首ZONE的歌曲，另外游戏提供了极具特色5种模式，包括：WONDER CLIP（收录ZONE的影像）、WONDER 360度（可以360度操作观看映像的角度）、WONDER COLLECTION（收录ZONE的制作映影集）、WONDER EDIT（自己编辑影像）、WONDER GAME（玩节奏音乐游戏）。

沉默的狙击手	KONAMI	10月17日	★☆☆☆☆
GBA	SILENT SCOPE	STG／狙击	64M 卡带
1～4人	自带记忆功能	街机移植	推定销量：-
4800 日元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：23

以狙击为游戏手段和目的的著名射击游戏终于移植到了GBA上。GBA有限的机能自然使得游戏的画面大大缩水，原先由3D多边形构成的场景这次完全变成了普通的2D贴图。GBA的屏幕暗是众所周知的，而对这款强调射击精确度的游戏来说更是致命的缺点，尤其是夜晚的场景更是很难辨认，而且在GBA的小屏幕上找一个很小的目标也不是一件容易的事！另外，原作的流程过短也是一个先天的缺陷，GBA版同样如此，通常10分钟左右就可以通关，还好游戏有两个原创模式作为额外的附赠。

沉默的狙击手3	KONAMI	10月17日	★★★☆☆
PS2	SILENT SCOPE 3	STG／狙击	CD-ROM×1
1人	78KB	系列第3作	推定销量：-
6800 日元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2、USB 鼠标		《FAMI 通》评分：29

本作保持了"《沉默的狙击手》系列"一贯的特色，尽管画面并不出色，但在关卡设计上有一定提高，将体力与时间限制合并为"状态槽"，而且**如果误射，敌人就会提高警惕并反击，使游戏时的紧张感大增**，加入了因惯性使弹道发生偏差的设定也更真实。本作最大的卖点是"一个游戏两种玩法"，分为100%街机移植的"狙击"和针对PS2原创的"沉默的狙击手3"两个独立的模式，游戏的可重复性大幅提高，风格不一的关卡使战斗充满乐趣，不过原创模式的BOSS战难度较高，可能需要不断尝试哦！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

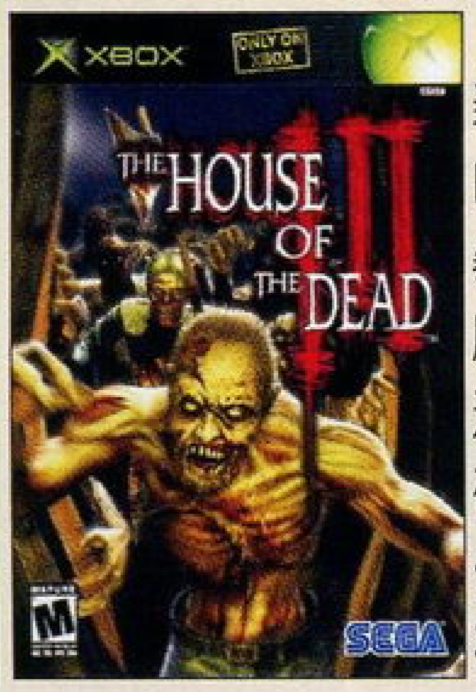
逆转裁判 2		CAPCOM	10月18日	★★★★☆
GBA	逆转裁判 2	AVG/律师		64M 卡带
	1人	自带记忆功能	系列第 2 作	推定销量：12 万
	4800 日元	-		《FAMI 通》评分：35

如果说前作的成功是出人意料的，那么本作成功就是CAPCOM亲手打造出来的。与前作相比，本作的几个案件更加曲折、更加富有戏剧性，让人不会觉得乏味。**在人物的表情和台词方面，本作一如既往地搞笑，但是又不失其深度**，这也是为什么一款这种类型的游戏能获得这么多人支持的原因。游戏新增的心锁系统使得玩家不光要在法庭上发挥自己的推理能力，就是在平时的AVG部分也要不时地开动脑筋才行。同前作一样，如果有一定的日文水准，那么绝对不能错过这款游戏。

柏德之门：黑暗联盟		Interplay	10月22日	★★★☆☆
XBOX	Baldur Gate: Dark Alliance	A·RPG/奇幻		硬盘记忆
	1～2人	硬盘记忆	PS2 版移植	推定销量：-
	49.99 美元	-		《FAMI 通》评分：-

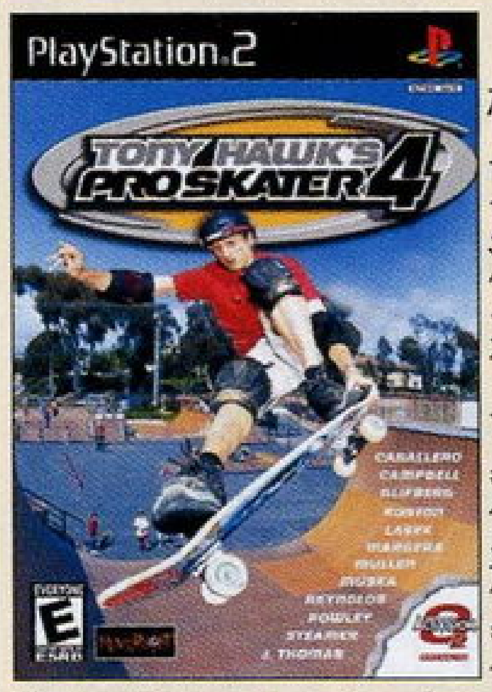
从PS2上移植过来的作品，对于喜欢玩美式RPG（以《暗黑破坏神》为代表）的人来说，该作无疑是一款值得一玩的作品；而且，为了照顾TVGAME玩家，游戏在设定方面做到了最简单化，主角只需从人类男性、精灵女性、矮人男性中选择。游戏的进行方式还是以任务式来发展剧情，**游戏的画面可以说是极为细致**，不管是形态各异的怪物，还是不同种族的BOSS，都刻画得惟妙惟肖。险峻的山崖、白雪覆盖的雪山、强大的蓝龙，展现在玩家眼前的是那充满欧洲奇幻色彩的世界，一款不可多得的佳作。

死亡之屋 III		SEGA	10月23日	★★★☆☆
XBOX	THE HOUSE OF THE DEAD III	STG/丧尸		DVD-ROM×1
	1～2人	硬盘记忆	系列第 3 作	推定销量：-
	49.99 美元	对应 Xbox 光枪、HDTV（D2 对应）、杜比数码 5.1 声道		《FAMI 通》评分：-



画面上得到完全进化的射击游戏，系列的特色也完美保留下来，只是由人质决定分歧的系统变成了由玩家自由选择分歧。武器由手枪进化为霰弹枪着实让游戏的暴力与血腥程度更上一层楼，不过霰弹枪威力虽强，上膛时间却非常慢，令老玩家非常不适应。本来本系列对连发速度的要求远甚于精确度，但在**本作中精确度却成了能否顺利过关的首要条件**，这一设定也导致本作和前作有了本质的区别。游戏中收录有《死亡之屋 2》，玩家可以自行比较两代游戏间的差异。

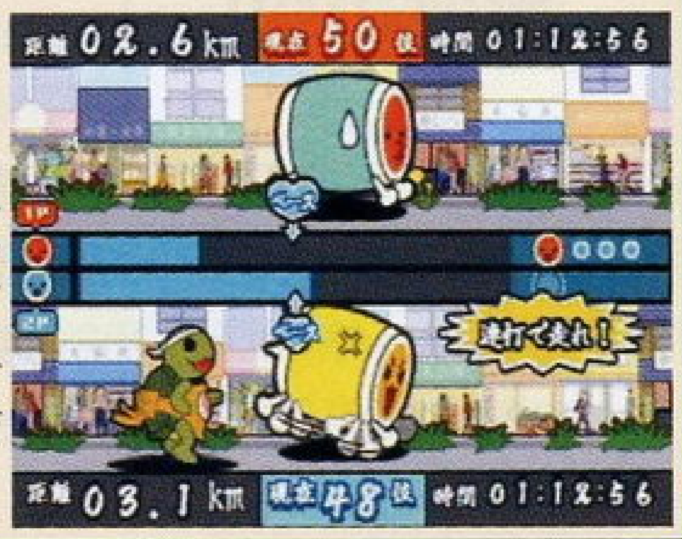
托尼·霍克 职业滑板手 4		Activision	10月24日	★★★☆☆
PS2	Tony Hawk's Pro Skater 4	SPG/滑板		DVD-ROM×1
	1～2人	80KB	系列第 4 作	推定销量：-
	49.99 美元	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2、PS2 网络适配器		《FAMI 通》评分：-



美国最流行的街头运动之一就是滑板，而滑板作为极限运动的一种也同样大受美国人的喜爱，"《托尼·霍克 职业滑板手》系列"则开创了一各全新的滑板游戏，游戏名中的托尼·霍克就是一名著名的职业滑板手，该系列的前3作在美国取得了令人惊叹的成绩。本作仍是一款素质极高的滑板游戏，也比前作有了很大的进步，但由于相关模仿游戏的增多，本作的销量势头开始下滑。**游戏玩上手的话，玩家就可以体会到游戏所带来的独特游戏性，感受那份对创造欲的满足。**

太鼓之达人		NAMCO	10月24日	★★★☆☆
PS2	太鼓の达人 タタコンでドドンがドン	MUG/击鼓		CD-ROM×1
	1～2人	76KB	街机移植	推定销量：34 万
	6980 日元	对应专用太鼓套件		《FAMI 通》评分：28

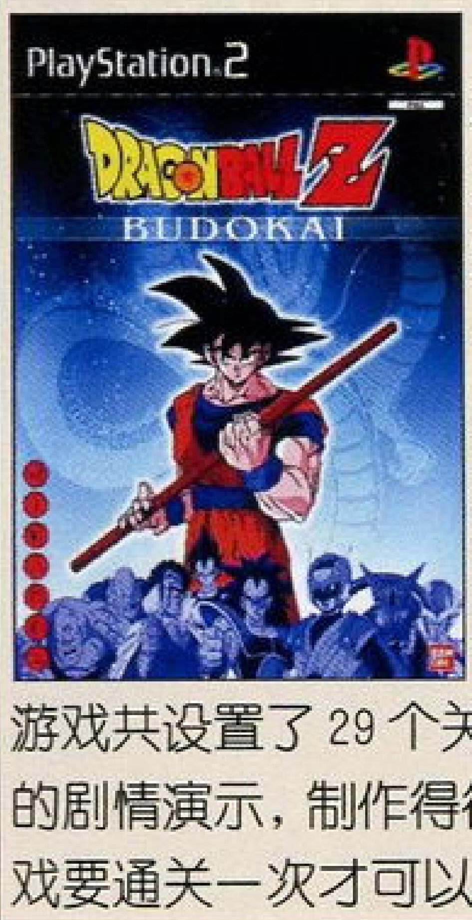
人气街机游戏的移植作，是一款结合了音乐与节奏的节奏动作游戏。乐器很简单：就是一面太鼓，玩家只要和着音乐有节奏地敲击太鼓就行了。游戏分为了"街机模式"和"家用机模式"，**街机模式的困难难度下会出现专有的"乐谱分歧系统"，即根据玩家演奏的好坏，乐谱会发生变化**，有时乐曲的困难程度确实堪称变态，会让玩家手忙脚乱。在家用机模式中最吸引人的应该是对战模式和合作模式，特别是合作模式，双人合作演奏一曲是不是很有成就感呀？而且会让玩家更深层次理解游戏的精妙之处。



侦探 神宫寺三郎 Innocent Black		WORK JAM	10月24日	★★☆☆☆
PS2	探侦 神宫寺三郎 Innocent Black	AVG/侦破		DVD-ROM×1
	1人	记忆要求不详	PS2 系列第 1 作	推定销量：4 万
	5800 日元	-		《FAMI 通》评分：32

从前作发卖距今已经3年，复活的名作续篇，以全新姿态出现在人们面前的《侦探神宫寺三郎》。这是一款有15年悠久历史的游戏，从FC上我们就能看到她的身影，这次的故事是从神宫寺侦探事务所接到寻找离家出走的少女的委托开始的。玩家的任务就是要找到出走的少女叶月，并且要保护她的安全，从她口中了解到了隐藏在二宫综合医院的一些不为人知的事件。作为一款推理小说游戏，**该作在最大程度上运用了语言的魅力，"推理部分"和"侦探部分"环环紧扣**，不过对玩家日语要求水平太高。

龙珠Z 武道会		INFORGRAMES	10月24日	★★★☆☆
PS2	DRAGON BALL Z BUDOKAI	FTG/动画		DVD-ROM×1
	1～2人	45KB	动画改编	推定销量：-
	33.99 英镑	-		《FAMI 通》评分：-



随着欧洲《龙珠Z》动画的热播，在世界范围内又卷起了新一轮的《龙珠Z》旋风。本作3D战斗画面令人满意，也很具有原作的氛围，**共有23位大家耳熟能详的龙珠战士们登场，动作设计相当漂亮，很有力度感**，游戏号称每个角色都有60种以上不同的连续技。但格斗系统的设置不是太好，整体节奏略嫌僵硬。故事模式是本作的卖点之一，故事从赛亚人篇到沙鲁游戏篇，游戏共设置了29个关卡，每关都有忠实于原著的剧情演示，制作得很用心，值得一看。另外游戏要通关一次才可以玩到隐藏的其他剧情。

2002年度小编心目中的十佳游戏

星夜

- 最终幻想X国际版
- 鬼武者2
- 火焰之纹章 封印之剑
- 真·三国无双2 猛将传
- 龙战士V DRAGON QUARTER
- SD高达G世纪NEO
- 宿命传说2
- 塞尔达传说 风之杖
- 无尽沙加
- 王国之心 最终混合版

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

世界传说 换装迷宫2

世界传说 换装迷宫2	NAMCO	10月25日	★★★★☆
GBA	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2	RPG/幻想	64M卡带
1~2人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：15.5万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：32

GB版的前作以藤岛康介华丽的人设和多彩的服装获得大家的好评，但是其无聊的战斗系统和迷宫却成为了一大遗憾。本作虽然号称续作，但实际上可以说是两个完全不同的游戏，**游戏的战斗系统采用了和正统“《传说》系列”作品同样的设定，即可以手动控制角色，爽快度满分。**另外，前作中的任务系统很有特色，本作中将这个系统也作了大幅强化，不光任务数量众多，而且接受任务更加自由。游戏的另一个卖点就在于“《传说》系列”的大量人气角色都会在游戏中登场，让人感动。

星之卡比 梦之泉DX

星之卡比 梦之泉DX	任天堂	10月25日	★★★★☆
GBA	星のカービィ 梦の泉デラックス	ACT/幻想	64M卡带
1~4人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：52万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：35

本作移植自FC末期的大作《梦之泉》，在画面方面绝对可以说是大进化！**游戏的最大乐趣就在卡比可以复制敌人的各种能力**，然后用这些能力来解谜或者攻关，这一次卡比的复制能力一共有24种，每一种能力都有自己独特的画面表现。游戏的难度不是很高，也没有很多隐藏的要素，关键还是在于游戏时的爽快度。GBA版新增了4人联机模式，与单机模式相比，这个模式更加强调合作，有种单机游戏体验不到的乐趣。游戏中有3个小游戏，简单却又好玩，体现了任天堂游戏的一贯特色。

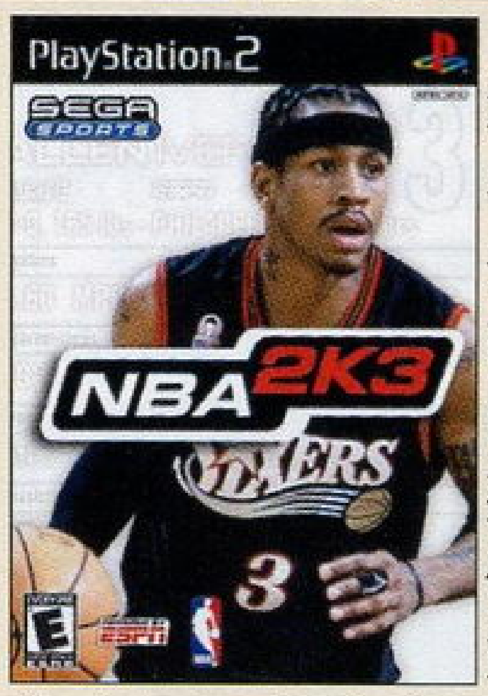
怪物农场 ADVANCE 2

怪物农场 ADVANCE 2	TECMO	10月25日	★★☆☆☆
GBA	Monster Farm ADVANCE 2	SLG/育成	64M卡带
1~2人	自带记忆功能	GBA上系列第2作	推定销量：7万
5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：29

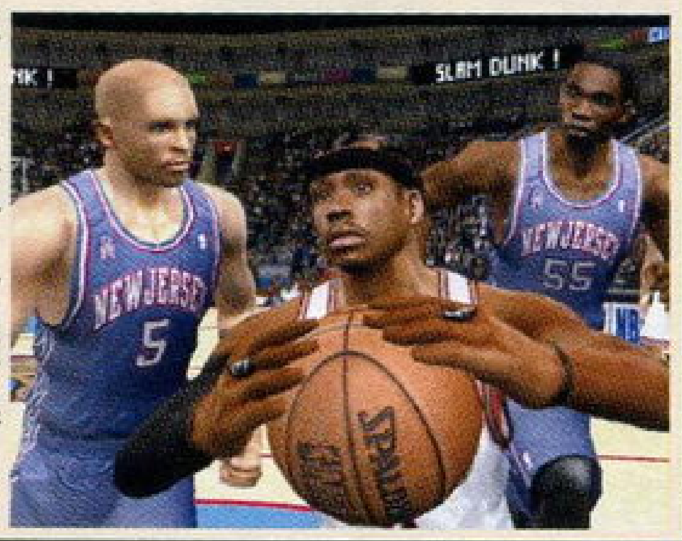
《怪物农场》在日本的人气度还算可以，**家用机版利用不同的光盘产生新怪物的设定十分有创意，到了GBA版变成了文字盘**，其乐趣明显大减。怪物的种类实在太少，虽然号称有500种，但大部分只不过是换了一下名字和颜色，实际上不过10多种，这一点让人很不满意。与前作相比，本作中新增了迷宫探险的部分，在迷宫中可以获得一些贵重道具或者珍稀怪物，比起乏味的育成部分，这个部分还算有一点乐趣。游戏的画面不是很出色，但是相比前作，在战斗动画方面有所强化。

NBA 2K3

NBA 2K3	SEGA	10月28日	★★★☆☆
PS2	NBA 2K3	SPG/篮球	DVD-ROM×1
1~8人	2MB	系列第2作	推定销量：-
49.99美元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：-

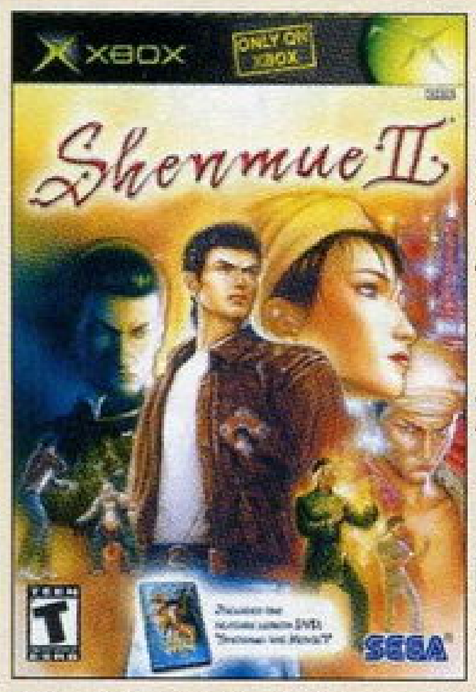


完全采用最新资料，NBA29支队伍所有选手实名登场；赛季、季后赛、3对3街头赛等7个模式；对应PS2手柄分插，可进行8人对战……可以说这次的“2K3”对于熟悉此系列的玩家来说还是相当有吸引力的。**游戏的画面品质有保证，系统完成度高，人物动作柔中带刚，相当自然**，这和世嘉“2K系列”追求的真实感相符合。但在爽快感方面及界面友好程度与其竞争对手EA的“LIVE系列”相比还是稍逊一筹，对以欧美为主要市场的运动游戏来说，这些方面还有待提高。不过这依然是一款经典的运动游戏佳作。

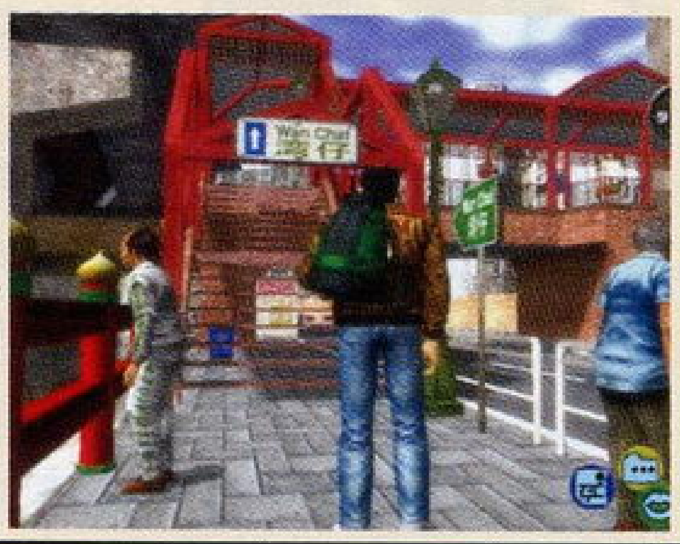


莎木II

莎木II	Microsoft/SEGA-AM2	10月29日	★★★★☆
PS2	Shenmue II	FREE/现实	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	DC系列第2作移植	推定销量：-
49.99美元	对应HDTV、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：-



以主人公芭月凉为父报仇作为故事情节发展的开端，以寻找杀父仇人蓝帝为故事的主线。“莎木”的寓意在游戏中作为一条暗线将琐碎的情节串联起来。故事舞台从横须贺先后转移到香港与桂林。游戏的女主人公玲莎花也在该游戏最后一个章节中出现。**游戏内容丰富，世界观宏大，登场角色更多达1000人以上。**这次Xbox上的美版《莎木II》在游戏画面上比DC版有所加强，人物多边形数量更多，光源处理更真实。新加入的照相机功能可以随意将游戏中的画面截取出来单独欣赏。



最终幻想

最终幻想	SQUARE	10月31日	★★★☆☆
PlayStation	FINAL FANTASY	RPG/幻想	CD-ROM×1
1人	1格	系列第1作移植	推定销量：13万
3800日元	-		《FAMI通》评分：27

作为**“《最终幻想》系列”的起点**，很多后来的玩家都只是听说过而已，SQUARE这次将它移植到PS上，也算是满足了不少人的心愿。和以前移植的《FF VI》等类似，该作增添了不少高质量的CG，而由于CG制作技术的提升和成熟，其水准甚至不低于《FF IX》！剧情方面由于是移植的关系几乎是一样的，而系统方面也大多保留了原有的风貌。战斗画面的提升是显而易见的，毕竟离最初的游戏平台已经15年了。不过游戏流程较短是个缺陷，推荐“FF”的FANS们仔细玩一玩。

最终幻想II

最终幻想II	SQUARE	10月31日	★★★☆☆
PlayStation	FINAL FANTASY II	RPG/幻想	CD-ROM×1
1人	2格	系列第2作移植	推定销量：14万
3800日元	-		《FAMI通》评分：27

和《最终幻想I》同时发售的复刻版本，两作的同捆限定版相当有吸引力。同样**有着亮丽的片头CG和不错的画面**，系统方面完全与原作一样，武器熟练度、关键字等独具特色的系统全部保留。另外，这次也增加了怪物图鉴模式，虽说这个设定在很多游戏中都已经出现过，不过正式出现在《FF》中还是第一次，所以显得比较特别。而且随着图鉴完成度的提高，可以欣赏到更多天野喜孝先生的原画，这点使得游戏的耐玩度提升了不少。

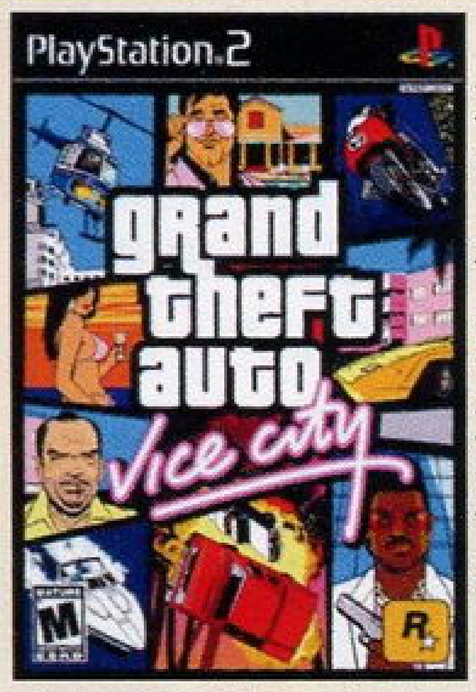
奥特曼 格斗进化2

奥特曼 格斗进化2	BANPRESTO	10月31日	★★☆☆☆
PS2	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION 2	FTG/特摄	DVD-ROM×1
1~2人	112KB	系列第2作	推定销量：8万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：29

日本国民级特摄片中的老牌英雄奥特曼再展身手，连同超人家族的其他成员对抗外星人的格斗游戏。游戏中角色的动作极为逼真，可见制作厂商在动态捕捉技术上花费了相当大的精力。除了一般格斗游戏的HP槽外，还新加入了气力槽，一旦蓄满便可以发动极其华丽的必杀技，不同的必杀技之间还有等级与威力的划分，这些设计对于一款观赏性质大于游戏性质的作品来说实在难能可贵。游戏的附加模式很丰富，花时间去收集角色资料的话可以把这款游戏当作“奥特曼百科全书”。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

横行霸道：罪恶都市	Rockstar	10月31日	★☆☆☆☆
Grand Theft Auto: Vice City	ACT／现实		DVD-ROM×1
1人	1888KB	系列第4作	推定销量：-
49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-

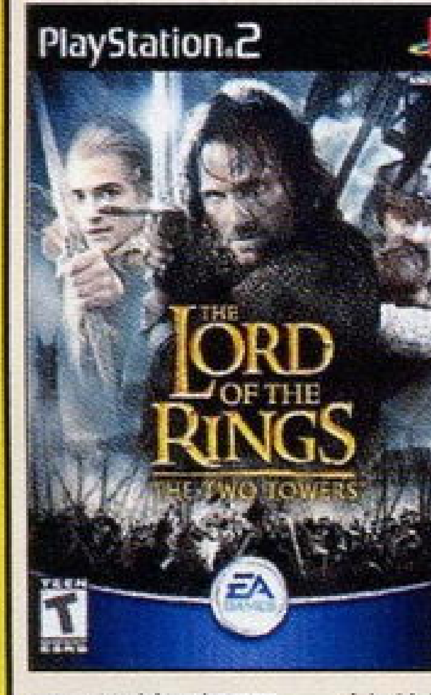


全球狂销800万套以上的骇人之作的续篇。虽然这次游戏以外传的形式推出，但是整体素质却比3代又有了很多提高。游戏舞台以80年代美国迈阿密为蓝本，更多元化的职业、足足是前作两倍大的虚拟城市都令人叫好。前作大受欢迎的直升飞机、水上快艇、装甲车等交通工具同样强化登场。游戏首次引入物业资源系统，玩家还可以在城市中建立自己的商业帝国。当然，游戏中充斥的暴力成分的确需要我们去抵制。**纵观整个游戏，因其极高自由度而获得空前成功的事实的确给了我们很多启示。**

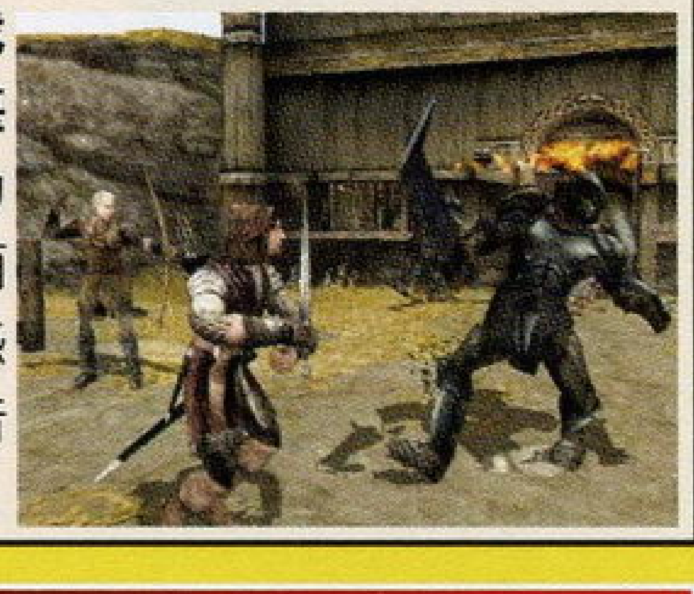
特鲁尼克大冒险3 不可思议的迷宫	ENIX	10月31日	★★★☆☆
トルネコの大冒険3～不思议のダンジョン～	A·RPG／幻想		CD-ROM×1
1人	1.28MB	系列第3作	推定销量：51万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：35

距离PS版的前作近3年的时间此作才在PS2上登场，实在让FANS等的心急。平台的进化使得游戏无论是画面还是系统都有了大幅进化。比如特鲁尼克首次能够带上同伴一同冒险，另外可以在大地图上随意移动，而且**能在大地图上随机遭遇迷宫等，给人完全不同的感受**。同样是“不可思议的迷宫”类游戏，此作与“《西林》系列”最大的不同就在于角色，此作的人物全部来自于“《勇者斗恶龙》系列”，包括游戏中的怪物、道具等都是，这样使得一些喜欢“《勇者》系列”的玩家更有投入感。

指环王：双塔	EA	10月31日	★★★★☆
Lord of the Rings: The Two Towers	ACT／魔幻		DVD-ROM×1
1～2人	记忆要求未明	电影改编	推定销量：-
49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



借助《指环王》电影在全球的热潮，EA适时推出了该游戏。游戏以动作类型来展开，玩家初期可以从阿拉贡、莱格拉斯、吉姆利3人中任选一人来闯关，剧情方面完全遵照电影的情节而来，包括了电影《指环王》前两部的故事。游戏共有13个场景，同样忠实再现了电影的场面。**电影片段与游戏画面相融合的表现手法堪称一绝，两者的切换极为流畅。**打斗方面该作也有不错的表现，花样繁多的必杀技让打斗爽快感十足，由于音效可以单独调节，将音效的相对音量调大以后，打击感会更强。



NAMCO超级大战争	NAMCO	10月31日	★★☆☆☆
NAMCO SUPER WARS	S·RPG／幻想		64M卡带
原创	1人	自带记忆功能	推定销量：1万
4980日元	-		《FAMI通》评分：29

集合了NAMCO知名角色的S·RPG,《女武神传说》、《源平讨魔传》等作品中的角色都会登场，NAMCO拥趸必备的软件。游戏是经典的回合制系统，玩家需要达成特定的条件才能顺利通过关卡，地图画面采用了《火焰之纹章》式的平面视角，在战斗画面则切换成斜45度视角。因为游戏中角色很多，所以玩家需要不断收集才行，而随着角色加入玩家队伍顺序的不同，剧情上也会发生相应的变化。游戏的战斗动画十分华丽，角色都拥有很多动作，而且在使用超必杀技的时候还有特写画面。

11月 NOVEMBER

●11月4日，诺基亚将发展手机游戏市场，2003年2月以游戏功能为特色的新手机——N-Gage登场。

●11月14日，CAPCOM第四开发部一口气公布5款全新的NGC游戏，除了《生化危机4》以后，其余全部为原创游戏。

●11月14日，《火焰之纹章》侵权案终于公布结果，任天堂败诉。

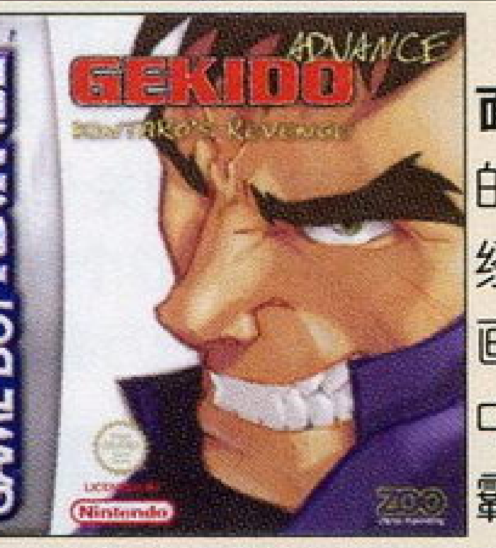
●11月15日，任天堂公布预约《塞乐达传说 风之杖》就可以获赠一张《塞尔达传说 时之笛》。

●11月26日，ENIX与SQUARE宣布将于2003年4月合并，成为本年度最轰动新闻。11月29日，《勇者斗恶龙VIII》紧随合并消息之后也公布了，平台为PS2。

●11月29日，Xbox正式进军台湾，中文化Xbox发售。

★11月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为30款，虽然还只是年末商战的第一波，但大作气势丝毫不差于12月黄金期。

激斗ADVANCE 金太郎的复仇	Naps Team	11月1日	★★★☆☆
Gekido: Kintaro Revenge	ACT／漫画化		64M卡带
1人	密码记忆	原创	推定销量：-
24.99英镑	-		《FAMI通》评分：-



一款不可多得的GBA清版ACT佳作，**华丽的画面、流畅的动作、爽快的战斗**，再加上比较适合掌机的解谜要素和适中的难度，这样的游戏竟出自名不见经传的意大利小型开发公司之手，更是让人惊异。在画风、人物造型、动作招式上，比较接近日式风格，从中可以看到《街霸》、《拳皇》、《月华剑士》等游戏的影子，这样的“借鉴”让亚洲玩家更易接受。不过通关后没有任何隐藏要素，并有几处会被卡死的BUG也说明制作者在细节处理方面的不足。另外，本作使用的密码续关现在已经比较少见了。

From TV animation ONE PIECE 夺宝大战斗！	BANDAI	11月1日	★★★☆☆
From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！	FTG／动画		8cmDVD×1
1～4人	4格	动画改编	推定销量：16万
6800日元	-		《FAMI通》评分：31

采用了卡通渲染技术的“《ONE PIECE》系列”最新作品，类型是“大乱斗”式的动作对战游戏。游戏采用2对2战斗方式，需要避开对手的阻挠并将关卡内的宝物运送到己方的目的地，最终获得胜利的人可以得到传说的“宝藏卡片”。随着宝藏卡片的积累，隐藏要素会逐步开启，就可以使用更多的角色或者游戏模式了。游戏除了“夺宝大战斗”这个主模式外，还有数个小游戏模式，同样充满了乐趣。**游戏的最大特色是可以通过4分屏实现最多4人同时游戏**，大家一起玩会是非常愉快的！

2002年度小编心目中的十佳游戏

紫枫

寂静岭2 最期之诗
荣誉勋章 前线
恐龙猎人 进化
JOJO的奇妙冒险 黄金旋风
潜龙谍影2 实体
生化危机
生化危机0
银河战士 PRIME
恶魔城 白夜协奏曲
塞尔达 风之杖

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

双枪	RAGE	11月1日	★★☆☆☆
PS2	Twin Caliber	ACT／丧尸	DVD-ROM×1
1~2人	记忆要求不详	原创	推定销量：-
34.99 英镑	对应 DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：-

相当有个性的第三人称动作射击游戏，支持双人双摇杆的操作，也就是说，**游戏中最多可以同时操纵4支枪向不同的方向射击，的确是很有创意**，但游戏在其他方面就很难再有什么操作了，因为游戏中两位主角的移动是自动进行的。游戏中1人同时控制2把枪的感觉也很有“英雄本色”的味道。难度有些高，敌人很多，这也是美版游戏常用到的人海战术，但中途角色的移动及特写镜头的节奏稍慢了一些，影响了整体游戏的节奏。如果喜欢与丧尸搏斗，就尝试一下这款新感觉动作游戏吧。

技巧节拍	ARIKA	11月7日	★★☆☆☆
PS2	TECHNIC BEAT	MUG／音乐	DVD-ROM×1
1~2人	227KB	原创	推定销量：-
5800 日元	对应专用控制器		《FAMI 通》评分：32

这款由ARIKA公司制作的音乐游戏在街机上推出时曾受到意外的好评。从画面上来看，很显然是一款低成本作品，但游戏以可爱的人设为本作赢得了不少玩家、特别是女性玩家的钟爱，在系统方面也没有一味模仿过去的音乐游戏，独特的创意得到了玩家的认可。游戏中的角色个性突出，并且曲目众多，而**曲目中最大的卖点在于授权收录了20多首NAMCO经典游戏的音乐，连70年代的游戏音乐都有**，颇具怀旧风情。游戏难度适中，玩家可以循序渐进地体会这款节拍游戏带来的奇妙乐趣。

马里奥聚会 4	任天堂	11月8日	★★★★☆
NINTENDO GAMECUBE	MARIO PARTY 4	ECT／幻想	8cmDVD×1
1~4人	2格	系列第4作	推定销量：65万
6800 日元	-		《FAMI 通》评分：30

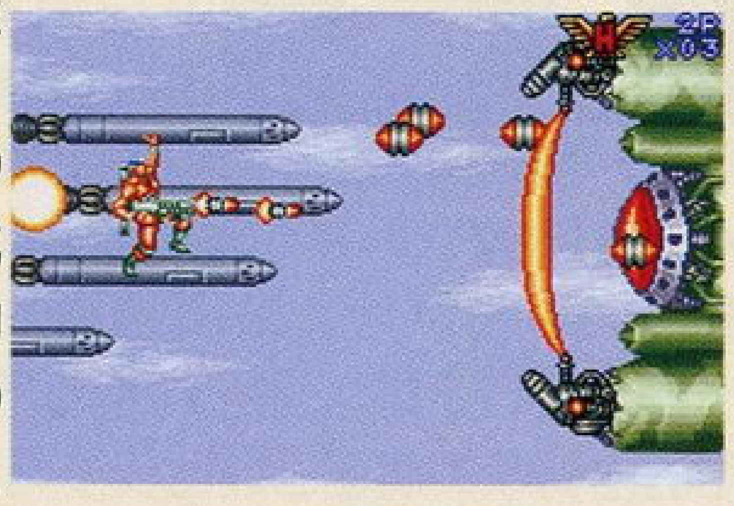
该系列的前3作全部是在N64上登场，是极具人气的多人同乐游戏系列。第一次出现在NGC上的此作，仍然保留了系列一贯的特点，将多人游戏的乐趣发挥到极致。游戏以类似《大富翁》的形式展开，4个人在地图上一边掷骰子，一边移动，其间要不断玩各种花样的迷你游戏，来争夺金币和五角星，所以该作就是迷你游戏的合集。**游戏共收录了60多个花样百出的迷你游戏，有对战也有合作，而且玩法简单，充满乐趣**，加上游戏以任天堂的各位明星角色为主角，玩起来既热闹又搞笑。

指环王 双塔	EA	11月11日	★★★☆☆
GBA	The Lord of the Rings The Two Towers	A·RPG／奇幻	128M 卡带
1~2人	自带记忆功能	电影改编作品	推定销量：-
美元	对应 GBA 专用通信线		《FAMI 通》评分：-

根据同名电影改编而来的游戏，采用了128M的大容量，开场和结尾都有一段几秒钟的高素质电影片段，给人耳目一新的感觉。游戏采用了A·RPG的形式，套用了PC上《暗黑破坏神》的一整套系统，因此游戏系统的完成度非常高，而游戏在音乐、音效以及画面上也有不俗的表现，时而阴森，时而雄壮的音乐与场景结合得天衣无缝，而用到了半透明效果的画面使游戏在场景的表现上更加优秀。**游戏可以选择5个充满个性的主角，每个人都有不同的剧情和路线，耐玩度极高**，而精彩的2人联机模式更让人沉迷。

魂斗罗 执念	KONAMI	11月14日	★★☆☆☆
GBA	魂斗罗ハードスピリッツ	ACT／科幻	32M 卡带
1~2人	MD、SFC 版移植	推定销量：1万	4800 日元
对应 GBA 专用通信线			《FAMI 通》评分：27

在GBA复古大潮中应运而生的作品。游戏内容以当年大受好评的SFC版《魂斗罗精神》为基础，但只**保留了SFC版4个横向卷轴的关卡，另加入了MD版《魂斗罗HARDCORP》的2个关卡**，关卡的设定和原来没有任何不同。系统方面武器设定完全照搬SFC版，操作方面去掉了SFC版的乱射系统，加入了MD版的定位射击系统，但没有引入MD版的多分支系统和滑铲系统是一大遗憾。游戏的音效完全再现SFC版的风采，但BGM则韵味全无，多少有些令人失望。对于没有玩过MD版、SFC版的玩家来说，本作还是值得一玩的。



真魂斗罗	KONAMI	11月14日	★★★★★
PS2	真魂斗罗	ACT／科幻	6800 日元
1~2人	108KB	系列第5作	推定销量：6万
1~2人	对应 DUALSHOCK2		《FAMI 通》评分：30

《魂斗罗》是KONAMI深入人心的超硬派动作射击游戏，多年的沉寂后，终于进军PS2。本作继承原16位机时代的风格，将华丽的3D画面带到了新作，但游戏性仍保持为2D形式，且同样支持2人作战，原《魂斗罗》应有的快感完美地在PS2上升华。本作不存在道具设定，角色一开始就拥有3种武器，完成度达100%并且一命不死就可以达成S级。故事设定也引人入胜，比尔的经历之迷吊足胃口，**人设方面更邀请在欧美以描绘《再生侠》插画闻名的Ashley Wood负责，让本作世界观极有韵味。**

龙战士 V DRAGON QUARTER	CAPCOM	11月14日	★★★☆☆
PS2	BRETH OF FIRE V DRAGON QUARTER	RPG／幻想	DVD-ROM×1
1人	240KB	系列第5作	推定销量：13万
6800 日元	DUALSHOCK2 专用		《FAMI 通》评分：32

时隔数年，**CAPCOM的招牌RPG系列以崭新的姿态出现在我们面前，而这次所宣传的“生存RPG”也的确让人感受到不少新意。**阴暗的世界观、不见天日的战斗、龙之力量的强大和恐怖，再配合上类似生化的记录系统以及“双刃之剑”的SOL系统，使人对“生存”二字有了更深入的理解。全新的PETS、APS战斗系统使得不少玩家难以上手，但是掌握之后战斗的乐趣也非同寻常，此外利用D值和SOL系统来控制的隐藏要素也使得游戏可以反复进行，这点也相当成功。

虚幻 冠军	INFOGRAMES	11月14日	★★☆☆☆
XBOX	Unreal Championship	FPS／科幻	硬盘记忆
1~4人	硬盘记忆	系列第4作	推定销量：-
49.99 美元	对应 HDTV（D2 对应）、杜比数码 5.1 声道		《FAMI 通》评分：-

本作虽然没有“《QUAKE》系列”和“《Doom》系列”那么知名，但也算是一款相当成功的FPS游戏。我们可以认为本作其实是PC GAME《UT》在Xbox上推出的一个特别版。游戏的名称也随之改变了。本作并不是玩家熟悉的单人FPS游戏，而是一款多人竞技游戏，就如同《QUAKE3》那样。游戏在画面上强化了很多，同时增加了武器和多个精心设计的地图。**电脑的AI相当高，玩家要想获胜需要强化。**由于家用机手柄的弊端，导致游戏玩起来比较吃力，建议大家购买时三思。

游侠 3DM-SMV
www.plumbook.cn

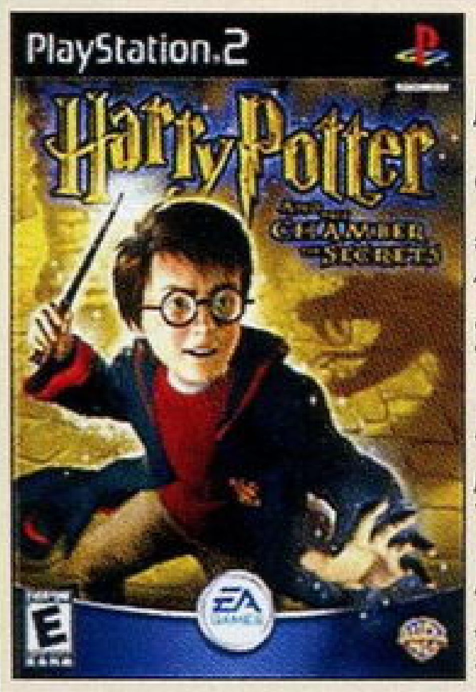
真·女神转生 光之书／暗之书	ATLUS	11月15日	★★★☆☆
GBA	真·女神转生 デビルチルドレン 暗の书／光の书	RPG／异世界	64M卡带
1～2人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：4万
4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：30

前作《赤之书·黑之书·白之书》在推出以后受到了广大RPG爱好者的好评，虽然名气不如《口袋妖怪》和《DQM》那样响亮，但是同样算是成功之作。本作在前作的基础上又增加了数十种全新的恶魔，满足玩家的收集癖。不过**本作最大的特色就在于引入了3人战斗系统以及3身合体、魔装合体的系统。**另外，两个不同版本之间的剧情是相辅相成的，只有真正把两款作品都玩到才能完全了解游戏的剧情，这一点即使是《口袋妖怪》也无法与之相比的，可惜游戏的画面一般。

From TV animation ONE PIECE 七岛的大秘宝	BANPRESTO	11月15日	★★☆☆☆
GBA	From TV animation ONE PIECE ナナツ岛の大秘宝	RPG／动画	64M卡带
1人	自带记忆功能	动画改编	推定销量：10.5万
4800日元	-		《FAMI通》评分：26

《ONE PIECE》的游戏层出不穷，**由BANPRESTO出品的本作则是一款充满了动作要素的RPG。**和GB上的RPG版比起来，本作的画面更加华丽，更能够在一些小细节方面表现出人物的个性，对于必杀技的表现更加夸张、富有想象力，如果是原著的拥趸绝对没有理由不玩这款游戏！游戏的动作要素不仅体现在地图画面上的解谜部分，更体现在战斗中的各个小细节方面。游戏的难度不是很高，加上游戏继承了原著那种轻松搞笑的气氛，大家在玩这款作品的时候一定会觉得很轻松的。

哈利·波特和秘室	EA	11月15日	★★☆☆☆
PS2	Harry Potter and the Chamber of Secrets	ACT／童话	DVD-ROM×1
1人	174KB	系列第2作	推定销量：-
49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



今年的《哈利·波特》电影第二集又是大行其道，热度不减，游戏与电影几乎同步上市的。较之去年那一作《哈利·波特》游戏，本作在可玩度方面又有了提升，游戏画面也有了提升。不过**游戏是改编自原作小说的，并非由电影再次改编**，较之电影，游戏更着重于儿童用户层。故事描述的是哈利·波特在魔法学校第2年的经历，游戏内容算是丰富多彩，对于原作的爱好者来说，这款游戏可以带来很多快乐。但如果你对原作本身不感冒的话，那么这款游戏的很多方面都要被降下一级评价。

超战斗封神	光荣	11月16日	★★☆☆☆
PS2	超·バトル封神	ACT／历史	DVD-ROM×1
1～4人	60KB	系列第1作移植	推定销量：2.5万
5800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：32

本作是NGC《战斗封神》的强化版，**追加了全新的4P模式。**游戏强调的依然是用仙术瞬间歼灭大量敌人的爽快感，各种仙术华丽的演出效果也让人大呼过瘾。而游戏中的仙术要靠装备各种宝贝来获得，如何能够拿到高等级的宝贝就是游戏的乐趣所在。值得称赞的是4人同时进行游戏时画面也很少出现拖慢延迟，这一点是相当可贵的。不过游戏的限制太多，角色的能力在不同难度下不能通用，4人同乐也只能在特定模式中实现，令人感觉非常不爽。另外可选择的角色数量太少也是一个相当致命的缺点。

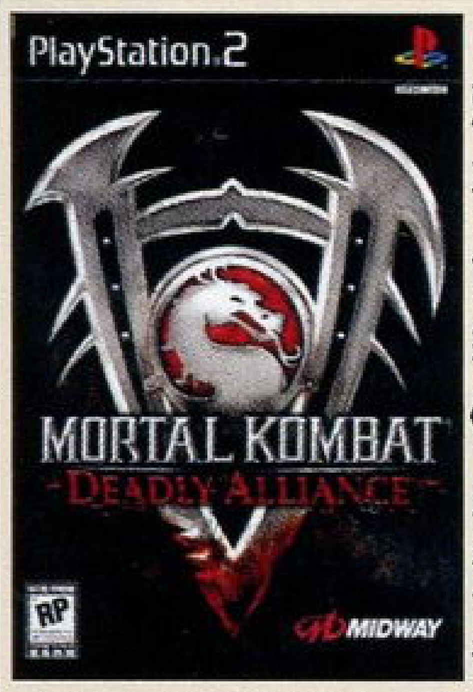
银河战士 融合	任天堂	11月17日	★★★★☆
GBA	METROID FUSION	ACT／科幻	64M卡带
1人	自带记忆功能	系列第4作	推定销量：-
29.99美元	对应NGC-GBA专用连接线		《FAMI通》评分：-

此作应该算是系列第四作（FC、GB、SFC上各推出过一作），而画面、系统基本与前作SFC版相似。故事发生在一个生物空间站，因为在这里发现了大量的有害寄生生物体“X”，主人公Samus奉命来到这里要将它们全部消灭。游戏流程类似《恶魔城》，主人公在空间站不断探索，消灭敌人，随着游戏的进行，主人公会得到许多强化装备来提升自己的能力，利用这些能力就能去新的区域。**游戏的操作感相当棒**，对操作技巧的要求也比较严格，如何熟练地运用各种技巧来对付困境是完成游戏的关键。

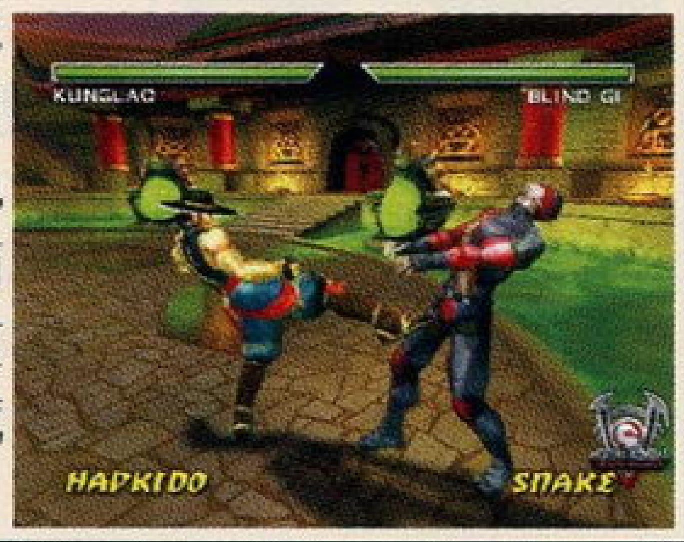
银河战士 PRIME	任天堂	11月17日	★★★★★
NGC	METROID PRIME	FPS／科幻	8cmDVD×1
1人	3格	NGC系列第1作	推定销量：-
49.99美元	对应NGC-GBA专用连接线		《FAMI通》评分：-

这是一个相当特别的FPS游戏，因为游戏中融入了大量的解谜成分，玩家的乐趣在于通过不断的解谜以及战斗去体验冒险的快感。游戏的故事源于SFC版，在Retro Studios的全力打造下使得游戏在全3D进化的同时又保留了原作那原汁原味的操作精髓。虽然战斗成分与普通FPS游戏相比减弱了很多，但**厂商将战斗与解谜的比例调节得非常平衡。**游戏场景中充满了大量的谜题使得游戏非常耐玩。而贴切的半自动射击系统以及剧情引发地点指示更是让玩家在轻松游戏之时又能体会到豪爽的成就感。

致命格斗：死亡联盟	MIDWAY	11月17日	★★★☆☆
PS2	Mortal Kombat: Deadly Alliance	FTG／幻想	DVD-ROM×1
1～2人	71KB	系列第5作	推定销量：-
49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



《致命格斗》俗称《真人快打》，自1992年推出以来就深受欧美玩家的好评，拥有一批忠实的拥护者。这次在“新世代”三大机种上推出的《死亡联盟》是系列3D化的第二作。MIDWAY五年磨一剑，本作无论从画面、系统等各方面都有大幅进化，**系统吸收了《铁拳》、《VF》、《魂之利刃》等作品中的优点，令游戏性大增。**可使用角色多达21人，所有角色都个性突出，令人称道。面向单人的游戏模式制作的很有诚意，游戏还收录了制作花絮、系列历史及MTV等影像，隐藏要素极为丰富，极具收藏价值。



分裂细胞	Ubi Soft	11月19日	★★★☆☆
XBOX	Tom Clancy Splinter Cell	ACT／间谍	DVD-ROM×1
1人	硬盘记忆	原创	推定销量：-
49.99美元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：-

以潜入为主题的间谍动作游戏，游戏的剧本来自大名鼎鼎的汤姆·克兰西。玩家将扮演国安局的特工萨姆去完成一项又一项看似不可能完成的任务。游戏的进行采用任务关卡制，这在一定程度上削弱了故事的流畅性，但由于每关的场景都有一些差异，因此也在某种程度上确保了玩家在游戏当中的“新鲜感”。**游戏的画面表现出色，光影效果惊人。**许多在电影中才能看到的间谍工具，在本作中都能够让玩家亲自使用，算得上是最专业的间谍游戏。游戏的操作比较复杂，需要一定的上手时间。

www.plumbook.cn

致命格斗：死亡联盟	MIDWAY		11月20日	★☆☆☆☆
GBA	Mortal Kombat: Deadly Alliance		FTG／幻想	128M卡带
	1~2人	自带记忆功能	GBA系列第2作	推定销量：-
	29.99美元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：-

“真人快打”最新作除了三大机种外在GBA上也没有放弃战场。尽管有128M的大容量，但以GBA的机能来表现3D人物和场景的确太牵强了，**总体感觉只比《铁拳A》在旋转放缩方面表现稍好一些**。角色从21人缩减到12人，架构由3种也变成了两种，在必杀技中才能使用武器，招式也大幅删减，货币从6种综合为1种，开启隐藏要素的墓碑也从676个减至120个，模式也比较少，没有练习模式和出招表的设定显得不太体贴，而格斗游戏最重要的手感方面也比不上《铁拳A》。本作只能算是个严重缩水版吧。

口袋妖怪蓝红宝石·红宝石	任天堂		11月21日	★★★★★
GBA	ポケットモンスター ルビー・サファイア		RPG／幻想	64M卡带
	1~4人	自带记忆功能	GBA系列第1作	推定销量：335万
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：34

《口袋妖怪》新作的推出再次证实《口袋妖怪》不愧“妖怪级”游戏。游戏的画面虽然说不上华丽，但是绝对细腻，一草一木的动作都能够感受到厂商的细心。**这次新加入了双人战斗系统，使得对战时的战术安排更富有挑战性。**每种妖怪新增的特性使得各种族之间的差异更大，个性也更突出。新增的选美大会也很有意思，制作糖果、参加选美的乐趣甚至比战斗更加让人激动。游戏当中还有很多隐藏要素，202号以后的妖怪如何取得，能否回到前几代作品中的地区，这些都是FANS津津乐道之处。

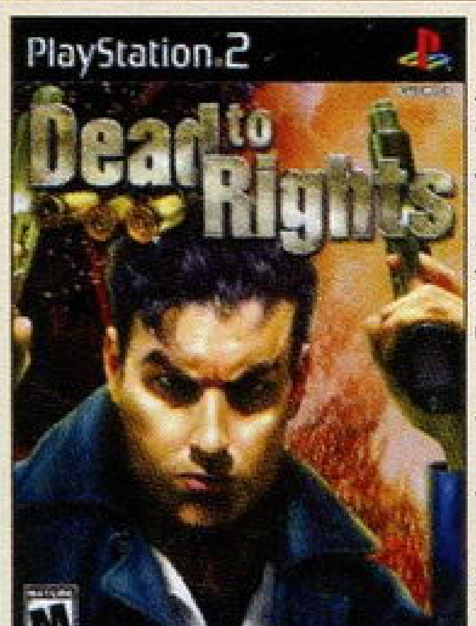
生化危机0	CAPCOM		11月21日	★★★★☆
NINTENDO GAMECUBE	BIOHAZARD 0		A·AVG／惊悚	8cmDVD×2
	1人	9格	NGC第2作	推定销量：28万
	7800日元	记忆卡59同捆		《FAMI通》评分：38

画面继承NGC《生化1》风格，同样可以称得上是究极真实与华丽。故事发生在《生化1》之前，主要围绕着t病毒泄露的缘由展开，对安布雷拉的历史有部分披露，主角则为S.T.A.R.S. BROVE小队的队医瑞贝卡以及前海军军官比利。系列中首次采用双人合作系统的作品，这也是本作最有新意的地方，玩家能够一次控制两个主角或者同时行动或者分头行动。道具系统方面也完全废除了传统的时空道具箱转而**采用道具的“置下”功能，能够随时扔下暂时不使用的道具，使作品向真实性又迈进了一步。**

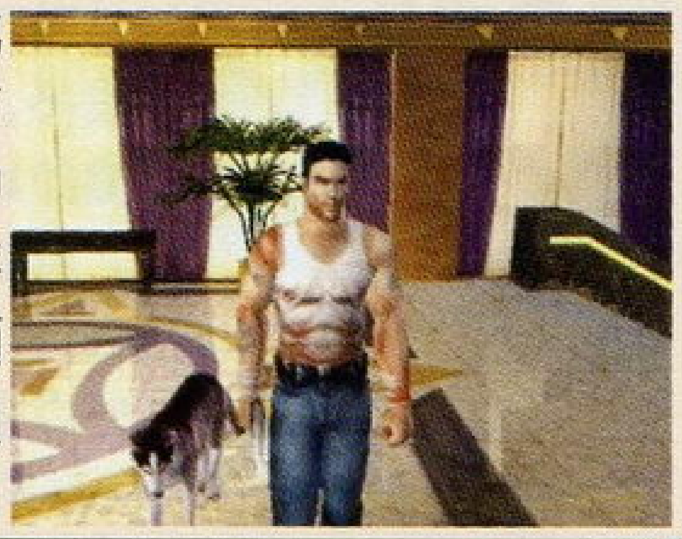
超级猴球2	SEGA		11月21日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	スーパーモンキーボール2		ACT·PUZ／漫画化	8cmDVD×1
	1~4人	2格	系列第2作	推定销量：2.5万
	5800日元	-		《FAMI通》评分：31

前作在去年9月与NGC主机一同发售，成为一款极具人气的多人同乐游戏，这次的续作**在保留原作特色的基础上，又加入了原创的故事模式以及更多的迷你游戏，使得多人游戏的乐趣更加突出**。游戏的玩法简单至极，玩家用方向键控制一个透明“猴子球”移动，安全从起点滚到终点就算过关，说起来简单但做起来却不是那么容易，手指稍微出点错“猴子球”就会掉落平台或陷阱，有些关卡的难度完全可以用变态来形容。与前作相比，这次增加个6个迷你游戏，总数达到12个，都非常适合多人同乐。

脱狱潜龙	NAMCO		11月21日	★★★★☆
PS2	DEAD TO RIGHTS		ACT／现实	DVD-ROM×1
	1人	110KB	原创	推定销量：-
	49.99美元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-



本作在具有美版游戏特点的同时，又具有NAMCO游戏所应有的一些细腻动作设定。超酷的动作要素及角色设计非常显眼，缴械、慢动作、警犬等独特系统使其在众多动作游戏中显得尤为特别，也可以看出**游戏以非常好的方式将吴宇森式的电影美学带到游戏中来**，穿插于游戏之中的各个小游戏也很好地谐调了游戏的节奏。美中不足的是，游戏中期有些缺乏变化，整体游戏难度也非常高，敌人数量不计其数，玩家必须充分利用各项动作系统才能制敌。能够完全通关的玩家都可以称得上是动作游戏达人。



超级机器人大战OG	BANPRESTO		11月22日	★★★★☆
GBA	スーパーロボット大战 ORIGINAL GENERATION		S·RPG／机器人	64M卡带
	1人	自带记忆功能	GBA系列第3作	推定销量：18万
	5800日元	-		《FAMI通》评分：32

虽然距离前作《机战R》只有3个多月，但是这次的《机战OG》还是带给我们不少惊喜。完全原创的剧情避免了《机战》一直以来的剧情大杂烩；熟练度系统再度采用且进一步合理化；战斗画面增加了不少细节，虽然比起预先宣传的还有不少距离。**卖点之一就是本作的角色都来自以往所有BANPRESTO《机战》的原创角色，令人兴奋**，此外还有全新的人物育成方式，带来了前所未有的自由度。值得特别提起的还有本作的难度，如果不利用重打练级的话，想拿全部熟练度和隐藏要素的话还是相当有挑战性的。

实况世界足球口袋版2	KONAMI		11月28日	★★★☆☆
GBA	实况ワールドサッカーポケット2		SPG／足球	64M卡带
	1~2人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：-
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：24

《实况世界足球》也算是一个比较知名的系列，在GBA上也已经登场过一次了。游戏包括了友谊赛、世界杯赛、超级明星赛和PK战4大模式，玩家可以随意选择自己喜欢的模式。在游戏中，玩家可以选择的队伍一共有58支，包括现在世界主要的球队，当然**除了那些世界名队以外，中国国家队也是有的。**和前作一样，游戏中并没有利用3D来表现赛场的空间感，而只是采用了SFC版那样的侧面视角，不过这并没有影响游戏的整体感觉。喜欢足球的玩家绝对不应该错过这款游戏！

假面骑士龙骑	BANDAI		11月28日	★★☆☆☆
PlayStation	假面ライダー龙骑		FTG／特摄	CD-ROM×1
	1~2人	1格	电视改编	推定销量：10万
	4800日元	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：24

《假面骑士》原为石森章太郎代表作漫画，至今已经走到了51个年头，以《假面骑士》为题材的特撮片仍热度不减，现在仍在日本播出的《假面骑士龙骑》就是其最新特摄片，由各路青春偶像明星担纲主演，本游戏就改编自这部最新的电视特摄片。本作除了可以选择13个假面骑士之外，还可以选择各种怪兽，片头的CG制作相当精良，还加入了歌声，超必杀“契约怪兽”甚至也配上了歌曲，听起来非常热血。特色系统就是卡片，可以在格斗过程中随时选用代表武器的卡片。

游侠&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SD高达G世纪NEO	BANDAI	11月28日	★★★★☆
PS2	SDガンダム G GENERATION NEO	SLG/机器人	DVD-ROM×1
1人	178KB	系列第4作	推定销量：53万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32

继承"《G世纪》系列"的优良传统，使**整部游戏无愧于"NEO"这个响亮的代名词**，无论从剧本安排、游戏系统，还是从战斗画面、模式构成来讲，都让玩这款游戏的玩家意识到这才是真正面向PS2硬件平台开发的游戏。在注重系统的缜密性的同时兼顾到SLG类型的游戏特色，其MS机体的开发、设计都让高达FANS大呼过瘾，丰富的变化性大大延长了游戏的时间。但缺点在于主线流程较短，收录的MS种类也没有前作丰富，而且敌方机体的攻击命中率在设计上普遍存在问题，偶然性较高。

宿命传说2	NAMCO	11月28日	★★★★☆
PS2	Tales of Destiny 2	RPG/幻想	DVD-ROM×1
1～4人	61KB	系列第4作	推定销量：78万
6800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：33

"《传说》系列"正传的第4作，《宿命传说》的续篇，故事发生在前作的18年后，新的命运之轮开始转动。游戏的主题是"成为英雄之旅，寻找英雄之旅"，游戏将"英雄"这个词进行了深刻的剖析，什么是英雄？如何成为英雄？这些问题玩家都可以在游戏中找到答案。另外，难能可贵的是游戏不像其他RPG那样，除了主角，对其他配角的描写不够到位，这一点《宿命2》就做得相当好，**配角的个性塑造也入木三分，让人在游戏中也能学到了许多哲理。**游戏声优的表现可圈可点，是游戏一大亮点。

格斗之王2000	PLAYMORE	11月28日	★★★☆☆
PS2	KING OF FIGHTERS 2000	FTG/幻想	DVD-ROM×1
1～2人	100KB	街机版系列第7作移植	推定销量：3万
6800日元	对应DUALSHOCK2（只对应振动）		《FAMI通》评分：-

就读盘速度而言，本作和几年前PS版的三作《拳皇》相比几乎可以打满分了，因为光碟游戏机最为忌讳的漫长的读盘时间问题在本作中得到完美解决。本作的读盘时间接近《CVS2》，令众"拳皇FANS"大呼过瘾。同时，作为《拳皇》史上出场人数最多的一代，再加上援护系统在本作中爽快的表现以及"94～99KOF"的片头收录，本作显得相当有收藏价值。不过没有像DC版《KOF2K》一样加入隐藏场地真是遗憾，再者，假如能像DC版《KOF99》一样将场地3D化就更好了。

暗黑编年史	SCE	11月28日	★★★★☆
PS2	DARK CHRONICLE	A·RPG/幻想	DVD-ROM×1
1～2人	499KB	系列第2作	推定销量：19万
5800日元	对应PS2专用硬盘		《FAMI通》评分：35

本作是在欧美大受好评的A·RPG《黑云》的续作，**系列的最大特色"建筑"依然健在**，而且又经过了大幅度强化。玩家要按照要求进行建筑，从而改变未来，与主题歌《TIME IS CHANGING》完美吻合。游戏采用卡通渲染技术，很好地还原了人设的美感，给人一种很舒服的感觉。游戏的系统异常复杂，但其帮助系统设计得非常体贴，令没接触过前作的人也能顺利通关。游戏的隐藏要素之丰富，可以用"可怕"来形容，实在是完美主义者的恶梦。缺点在于迷宫过于冗长，容易引起玩家的反感。

12月 DECEMBER

●12月3日，SEGA举行"2003年春商战战略发表会"，大量新作公布，包括PS2版《VR战士4 进化版》，2003年还将在PS2上以"SEGA AGES"为名推出大量重新制造的SEGA经典游戏。

●12月3日，"PlayStation诞生8周年庆典"举行，会上公布了大量PS2的新作，还首度播放了将于PS2登场的《勇者斗恶龙Ⅷ》的电视广告。

●12月4日，KONAMI宣布《WE6》在日、欧两地均突破了百万出货量。

●12月24日，ENIX公布《星之海洋3》确切发售日为2003年2月27日。

●12月底，SQUARE终于让《最终幻想XII》公开亮相，但也只公开了一幅插画，并宣布为创作《最终幻想XII》而招募新的员工。

●12月21～26日，"亚洲游戏展2002"在香港举行，这是亚太区最大规模的综合电子游戏及娱乐展会，SCEH董事长安田哲彦、SEGA社长佐藤秀树等人出席了展会。

★12月入选《盘点2002年游戏界》的游戏为41款，名副其实的黄金期。

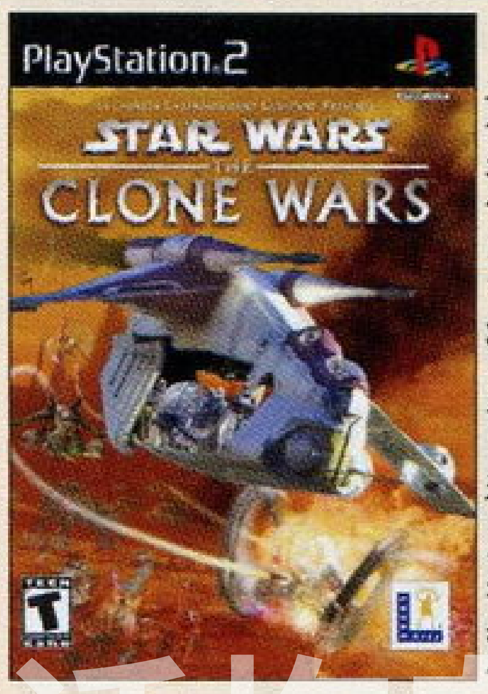
塞尔达传说：A Link to the Past	任天堂	12月2日	★★★★★
GBA	The Legend of Zelda: A Link to the Past	A·RPG/幻想	64M卡带
1～4人	自带记忆功能	SFC版移植+原创	推定销量：-
29.99美元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：-

游戏一次性收录了两款《塞尔达》，一个是1991年SFC版的《塞尔达传说 众神的三角力量》完全移植版；一个是专门对应联机模式的《4支剑》，所以还是很超值的。SFC移植版的移植度可是说是120%，因为加入一些语音和隐藏要素，让玩过原作的玩家又能找到新的感觉。而**"4支剑模式"是全新制作的**，其中林克的造型与NGC版《塞尔达》的林克一模一样。但这个模式只有通过联机才能进入，它的谜题全都是为多人联机而专门设置的，谜题和迷宫构造会随联机人数不同而改变。

犬夜叉 战国伽合战	BANDAI	12月5日	★★☆☆☆
PS	犬夜叉 战国お伽合战	FTG/神话	CD-ROM×1
1～2人	1格	漫画改编	推定销量：7万
5800日元	对应DUALSHOCK（只对应振动）		《FAMI通》评分：23

根据人气漫画《犬夜叉》改编的同名对战格斗游戏，漫画中的重要角色全部收录在内。**游戏的操作方法简单，对搓招没有什么心得的女性玩家也很容易上手。**角色使用超必杀技的时候均有大迫力特写画面，充分满足了那些喜爱此漫画或动画的玩家需要。游戏的模式比较丰富，剧情模式中加入了与原作故事相关的重要情节，大幅延长了游戏的时间。此外还可以进行2对2的组队战，不同角色之间的组合都有特殊的技巧，显得很有创意。游戏中的角色配音为动画中的声优，原汁原味，FANS必定能够满意。

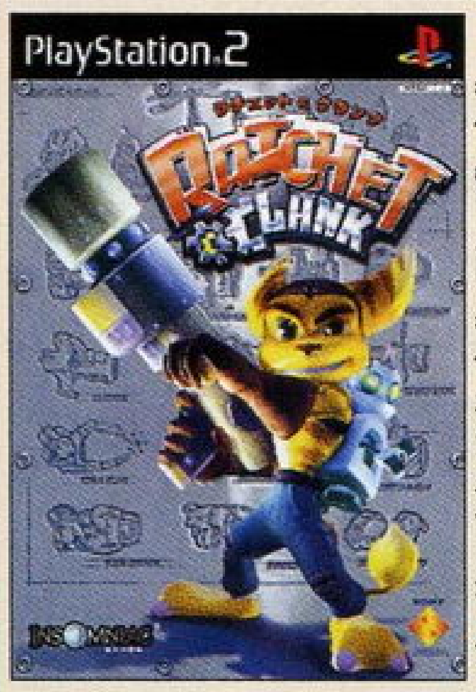
星球大战：克隆人战争	LucasArts	12月3日	★★★☆☆
PS2	STAR WARS: The Clone Wars	ACT/科幻	DVD-ROM×1
1人	记忆要求不详	电影改编	推定销量：-
49.99美元	-		《FAMI通》评分：-



根据2002年放映的《星战前传2》改编的游戏，不过将"克隆人攻击"改成了"克隆人战争"。游戏的玩法很丰富，分为地面车战、空中机战及步行战。**画面相当华丽，一些宏大的"克隆人战争"的场面也能表现得很好**，不过步行战时打击感的制作却不太尽如人意。也许是为了让所有的星战迷都能很轻松地进行游戏，其操作的设定非常简明，难度也不是很高，但游戏中又设定有大量的隐藏要素，引发这些隐藏要素的条件也都清清楚楚地显示在游戏中，但要想达成这些条件难度就比较大了。

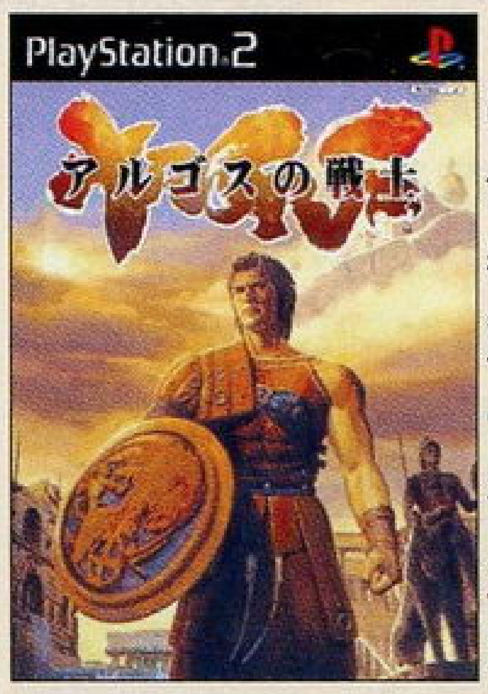
www.plumbook.cn

瑞奇与叮当		SCE	12月3日	★★★☆☆
	Ratchet and Clank		ACT／科幻	DVD-ROM×1
	1人	350KB	原创	推定销量：32万
	5800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：34



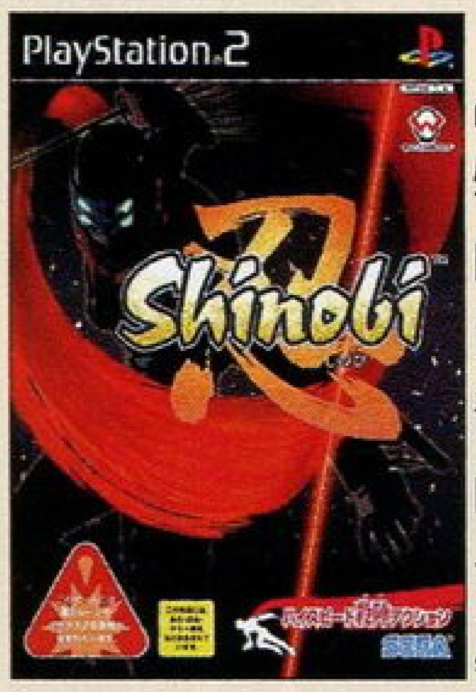
作为“PS发售8周年纪念作品”而颇受注目。本游戏**由原《小龙斯派罗》的制作组INSOMNIAC历经数年制作而成。**全3D游戏画面细腻流畅，充分发挥了PS2机能。而瑞奇、叮当及各种角色造型更接近美式风格，游戏中不时表现出来的美式幽默也常让人忍俊不禁。人物动作十分流畅，而且武器道具也相当丰富，特殊道具的数量达到35种，游戏也有一定的解谜成分，道具与谜题联系紧密。像操作机器人叮当的部分就十分有趣，其中还有不少战略要素。这款充满乐趣的ACT值得向各年龄层的玩家推荐。

阿耳戈斯战士		TECMO	12月5日	★★★★☆
	アルゴスの战士		A・AVG／神话	DVD-ROM×1
	1人	150KB	系列第2作	推定销量：5万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



经过16年的漫长进化，一个全新的《阿耳戈斯战士》出现在我们面前。本作和当年的FC版比较接近，动作成分和冒险成分并重，同时还带有成长要素。主人公的武器迪斯卡玛共有3种，作用性能各不相同，极具特色。游戏的场景设计令人叹为观止，**数小时的通关过程就如同一次身临其境的古希腊旅行。**可以破坏背景建筑也是游戏的一大特色，搜索25块秘石是游戏的乐趣所在。通关后重新游戏时能力和秘石可以保留，令多次游戏的乐趣大增。本作预计明年将推出中文版，实乃中国玩家之福。

忍		SEGA／OVERWORKS	12月5日	★★★★☆
	SHINOBI		ACT／忍者	DVD-ROM×1
	1人	370KB	系列第4作	推定销量：20万
	6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：32



世嘉经典动作游戏“《忍》系列”首次3D化后的作品，2002年末商战SEGA主力战将。游戏秉承系列一贯特色，**风格硬派、轻盈流畅、操作到位，给人独树一帜的感觉。**同时也体现出厂商深厚的游戏制作功力。本作同样以传统关卡制进行，共计8大关16小关，而且还有诸多隐藏要素。史上独创的“杀阵ACTION”系统强调杀敌要一气呵成，一击必杀，带给玩家梦幻般的畅快感觉。个性鲜明的敌方BOSS同样给人留下深刻印象。本作整体难度较高，这样的设计无疑像一把双刃剑令玩家们对它又爱又恨。

桃太郎电铁11		HUDSON	12月5日	★★☆☆☆
	桃太郎电铁11ブラックボンビー－出现!の卷		TAB／电铁・桌面游戏	CD-ROM×1
	1～8人	记忆要求不详	系列第11作	推定销量：26万
	6800日元	对应PS2专用多手柄分插、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：34

一款《大富翁》类型的游戏，这一次将前作中广受好评的系统都加入到“全国篇”中，游戏还加入了“增值”这一新特技，这样一来使财产争夺战更加白热化，另外在铁路桌面游戏中许多玩家要求加入铁路购买系统这次也加进了“全国篇”中，如此一来，铁路买卖不再是梦想，从而使游戏性也大大提高。既然是新作，那新角色的加入也是必不可少的，相信这也是吸引FANS的手段之一。**作为一款桌面类游戏，其最大魅力就在于多人对战**，几个朋友聚在一起竞技才能体会到游戏的真正乐趣。

真・女神转生 NINE（单机版）		ATLUS	12月5日	★★★☆☆
XBOX	真・女神转生 NINE（スタンドアローン版）		RPG／异世界	DVD-ROM×1
	1人	硬盘记忆	系列作外传	推定销量：－
	7800日元	－		《FAMI通》评分：31

因为同时公布了PS2上的正统续作《真・女神转生Ⅲ》，**本作被很多人所忽视，也许正因为如此，实际玩到时的感觉可说是喜出望外！**首次3D化的仲魔带来了全新的感觉，育成、合体等招牌系统再度进化。系列独特的世界观依然保持，剧情方面也同样出色，可看作最初的《真・女神转生》的前传，使得整个系列更趋完整。此外由于是在目前硬件机能最强的主机上制作，画面和音乐效果都有明显提高。话说回来，现在玩到的还是单机版，随着Xbox Live的正式开通，系列首款online游戏又将带给我们怎样的感受呢？

战斗网络 洛克人EXE3		CAPCOM	12月6日	★★★★☆
GBA	ロックマン エグゼ3		A・RPG／科幻	64M卡带
	1～2人	自带记忆功能	系列第3作	推定销量：30万
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：34

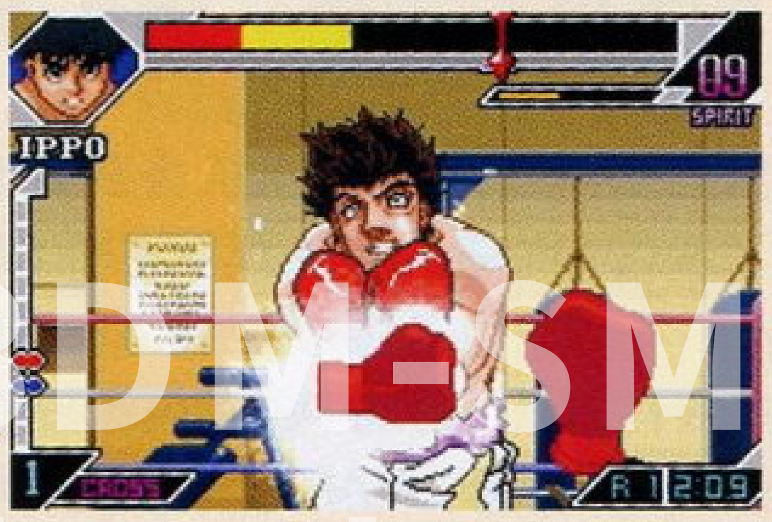
相隔一年以后CAPCOM再接再厉，GBA上最新的《洛克人》作品再次登场。因为前作和动画都大受欢迎，本作中自然结合了两者的优秀之处。以前作为优良的基础，在细节方面加以各种修饰，使得看过动画的人也能够感到十分亲切！**本作除了新增若干战斗芯片以外，在系统方面也有很大调整。**在敌人攻击前的一瞬间消灭敌人就能够得到“BUG PIECE”，这种设定使得战斗又添加了新的乐趣，而自己为洛克人组合能力的设定也显得十分新颖。游戏中还能够饲养病毒，并能作为召唤兽出现。

古墓丽影 预言		UBI SOFT	12月6日	★★☆☆☆
GBA	TOMB RAIDER The Prophecy		A・AVG／现实	64M卡带
	1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：－
	4800日元	－		《FAMI通》评分：23

PC版A・AVG游戏的代表作品，在家用机用户中也拥有很高的评价。在GBC上也曾经推出过两款横向卷轴的游戏，虽然素质不错但是毕竟和原作感觉相差太多了。**本作采用了伪3D的界面，使得游戏起来更有冒险的感觉**，也更接近原作的风格。游戏的场景和解谜部分都制作得很正宗，充满了正统《古墓丽影》的感觉，让人感到十分亲切。游戏的难度不是很高，SECRET也很容易发现，所以只要很小心应该能够很轻松地将游戏进行下去。游戏采用了密码记忆的方式，这实在是很令人不解的地方。

第一神拳 THE FIGHTING!		ESP	12月12日	★★☆☆☆
GBA	はじめの一步 THE FIGHTING!		ACT／漫画化	64M卡带
	1～2人	自带记忆功能	漫画改编	推定销量：2万
	5500圆	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：31

以人气拳击漫画《第一神拳》改编的主观视点动作游戏。**虽然游戏的规则和操作均比较简单，但实则引入了许多拳击的基本战术理论。**角色的必杀技忠实原作，尽管只有眼部的特写，但出拳的力度和击中对手的爽快感都令人满意。故事模式在忠于原作的基础上提供了假想的对敌战，可以实现玩家心目中强者与强者间的对决。画面和音效方面均属GBA游戏的上乘之作，适合喜欢动作游戏的玩家。游戏的隐藏角色众多，需要满足不同的条件才能获得，这种设计使得游戏时间大幅上升。



www.plumbook.cn

鬼眼狂刀	BANDAI	12月12日	★★☆☆☆
PlayStation	SAMURAI DEEPER KYO	FTG／动画	CD-ROM ×1
1～2人	1格	动画改编	推定销量：4万
5800日元	对应DUALSHOCK		《FAMI通》评分：26

在《周刊少年杂志》连载中的超人气漫画完全游戏化！以"千人斩"为称号的侍"鬼眼之狂"，在强者云集的战国时代进行冒险的SF时代剧。**其整体水平比起那些2D格斗游戏名作也不遑多让**，在角色进行对战的时候，均是使用武器进行攻击的，这一点完全符合原著。此外游戏比较吸引人的地方在于可以进行"2对2"的战斗，但不可以自由交替所选择的两个角色。再加上登场角色将多于21人，相应组合的数量也在200种以上！在游戏系统方面分别对应"初心者"（初级玩家）和"上级者"（高手）。

罪恶装备XX	SAMMY	12月12日	★★★☆☆
PS2	GUILTY GEAR XX	FTG／幻想	DVD-ROM ×1
1～2人	72KB	系列第3作	推定销量：11万
6800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2、专用摇杆		《FAMI通》评分：33

PS2移植版完全再现了街机版的全貌，出色的声光效果不愧"最华丽2D格斗"的美称。**出色的人设为游戏增色不少，一度成为游戏的卖点之一**，本作共有20名角色，比前作新增4名。系统方面的变更与进化也使游戏平衡性有所提高，对战的变化也更为丰富。针对家用机玩家增设了数个原创模式，其中STORY模式就十分出彩，剧情交待中加入了大段对白与魄力十足的特殊开场。而大量的隐藏要素（如原画、MOVIE、ENDING等）也令游戏的可重复性大大加强。不过本作的乐趣依然来自对战。

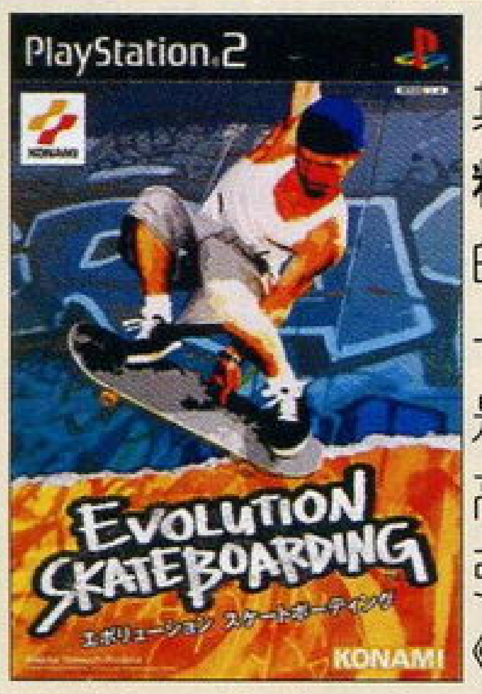
钟楼3	CAPCOM	12月12日	★★★☆☆
PS2	CLOCK TOWER3	AVG／惊悚	DVD-ROM ×1
1人	678KB以上	系列第3作	推定销量：8万
6800日元	-		《FAMI通》评分：33

参与《钟楼3》制作人员是超过200人的豪华阵容，其中还包括游戏的监制——日本大导演深作欣二等各界名家，这也是游戏最大的卖点。正因如此，**游戏的过场动画堪称一流水准。**游戏改成以主流AVG操作方式来进行，追逃同样是游戏主题。引入Panic系统为本作平添了一丝新意。玩家将与各种怪异、凶残的角色周旋到底。只有在BOSS战的时候主角才具备还击能力。只可惜所有BOSS战的战斗方式都是完全相同的。本作在气氛的营造仅属一般，加之没有深邃剧情的烘托，整体显得比较单薄。

太空频道5	SEGA	12月12日	★★★☆☆
PS2	SPACE CHANNEL 5	MUG／科幻	DVD-ROM ×1
1人	161KB	系列第1作移植	推定销量：-
3000日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：-

在DC上大受欢迎的另类音乐游戏，《太空频道5》的漂亮女主持人乌拉拉为了拯救被掳走的市民，以音乐为武器与邪恶的莫罗星人展开死斗。游戏的进行方式非常简单：**只要能正确模仿敌人的动作就能提高收视率**，收视率达到标准后就能过关。但实际玩起来时难度很大，很多玩家只能靠无敌秘技通关。游戏没有多种分支，根据到达分歧点时收视率的不同，所走的路线也不同。此番登陆PS2，游戏无论在画面还是内容上都没有多大变化，只是价格非常低廉，给了FANS们一个在PS2上收藏全系列的好机会。

进化滑板	KONAMI	12月12日	★★☆☆☆
PS2	Evolution Skateboarding	SPG／滑板	DVD-ROM ×1
1人	230KB	原创	推定销量：-
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：31



以街头滑板为题材的极限运动游戏。基本的玩法与其他滑板游戏类似，**玩家要利用场地的现有条件来进行精彩的滑板表演。**比较有新意的是本作虽然也是任务制的，但有一些例如送外卖之类的另类任务让人觉得耳目一新，而与失控的18轮大卡车、坦克进行的BOSS战更是重头戏，难度也是非常高的。为了增加游戏的吸引力，本作特地邀请了《MGS2》的主角Snake与雷电加入游戏当中，成为可选用的角色，并且还有在《MGS2》场景的基础上修改而来的关卡，为游戏增色不少。

世界足球胜利十一人6 最终进化版	KONAMI	12月12日	★★★★★
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6 FINAL EVOLUTION	SPG／足球	CD-ROM ×1
1～8人	832KB	系列第6作强化版	推定销量：44万
6800日元	对应DUALSHOCK2、PS BB网络套件		《FAMI通》评分：36

世界杯之后的总结篇，资料也是最新的。片头的CG的风格再次回到了《WE5FE》，以回忆经典场面为主。**球员的动作数量比《WE6》增加了30%左右**，显得更加细腻。本作更加强调个人技术的运用，带球的感觉比《WE6》更加自然流畅。MASTER LEAGUE的规则进行了细微的调整，购买非俱乐部所属的球员不再像前作那样容易，使得游戏更有挑战性。本作对应PS2 BB套件，能够在线更新球员阵容、球员资料等等，为续作能够实现网络对战铺平了道路。

.hack// 侵食污染 Vol.3	BANDAI	12月12日	★★★☆☆
PS2	.hack// 侵食污染 Vol.3	RPG／科幻	DVD-ROM ×1
1人	658KB	系列第3作	推定销量：12万
5800日元	对应DUALSHOCK、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：28

经过前两作的试探，敌我已经分明，为了共同的目标，原本还时常敌对的各路人物终于要携起手来共同战斗！显然本**作更强调的是剧情的发展**，众多的同伴也开始逐渐袒露心声，也许在网络上交流久了总会到这一步吧！隐藏在各自屏幕之后的他们在现实生活中又是如何呢？从游戏中的片言碎语可以渐渐了解。相比之下，游戏系统方面并没有多大进化，新加的第一人称视点等实际使用时效果不佳，战斗也有繁琐化的趋势，期待下一作能够进一步调整和修正。

音乐指挥家	SCE	12月12日	★★☆☆☆
PS2	Let's ブラボーミュージック	MUG／交响乐	CD-ROM ×1
1～2人	800KB	系列第2作	推定销量：-
5800日元	对应专用控制器、PS BBUnit、DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：27

由SCE制作的音乐节拍类游戏，其特别之处就在于将古典交响乐名曲与现代电视游戏有机地结合起来。玩家将扮演交响乐团的指挥来指挥乐队的演出。本作的画面表现力一般，但游戏的玩法还是比较有新意的。**按照拍子输入指令并要根据提示控制按键强弱，充分利用了PS2手柄的多级压感。**开始时需要练习一下，一旦对系统适应之后就能体会到其中的乐趣了。指挥失误音乐声就会变得很奇怪，台下自然嘘声一片，很有现场感。本作基本曲目已经多达44首，7对应PS2网络套件还可以下载更多的曲目。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

布林克斯 时间清扫者	微软	12月12日	★★★☆☆

XBOX	BLINX THE TIME SWEEPER		ACT／幻想	DVD × 1
	1人	硬盘记忆	原创	推定销量：-
	6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1 声道		《FAMI通》评分：31

微软在自家主机上推出的原创动作游戏，主角是一只名叫布林克斯的"霹雳酷眩猫"，他使用吸尘器作为武器，并具有控制时间的特技，玩家也正是要靠快进、慢放、暂停、录制等时间特技来解决重重难题，消灭一个又一个的敌人。本作的角色十分可爱，场景也非常丰富，如同一个充满童趣的童话世界。游戏在音乐方面可圈可点，而控制时间这个创意也能给玩家一些新意。本作因为**有世嘉的原制作人参与制作（包括大岛直人）**，游戏中可以看到一些土星名作《NIGHTS》的影子。

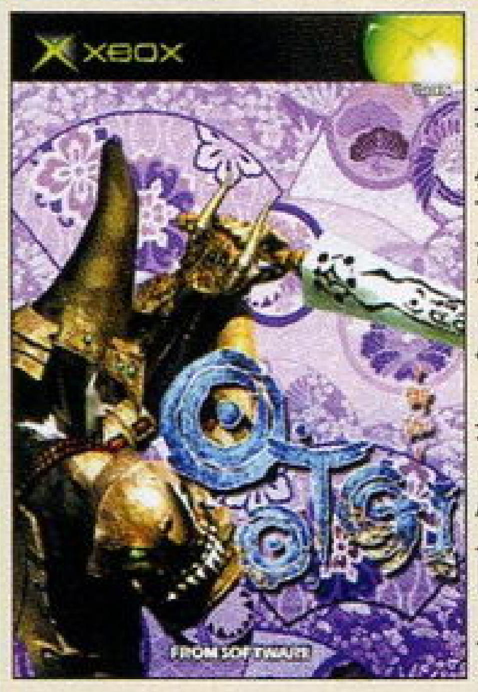
红海 Crimson Sea	光荣	12月12日	★☆☆☆☆

XBOX	红の海 Crimson Sea		ACT／科幻	DVD-ROM × 1
	1人	硬盘记忆	原创	推定销量：1.5万
	6800日元	-		《FAMI通》评分：33

光荣的新概念ACT，世界观具有浓厚的科幻色彩。游戏看上去很有《真·三国无双》的感觉，但玩法有天壤之别。游戏以任务制进行，玩家需要不停地完成任务来推动剧情发展。玩家在战斗时要与战友相互配合才能顺利过关，队伍的阵形非常重要。**游戏的乐趣在于武器装备可以买卖**，不同的武器之间性能作用相差很大。主人公还拥有强力的必杀技，能够瞬间歼灭大量敌人，爽快度满点。游戏的致命缺点在于视角转换太过灵敏，很容易使玩家头晕眼花，而且击打时的爽快感也欠佳。

御伽	FROMSOFTWARE	12月12日	★★★☆☆

PS2	O·TO·GI－御伽－		ACT／神话	DVD × 1
	1人	硬盘记忆	原创	推定销量：1.5万
	6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1 声道		《FAMI通》评分：31



本作是由当今在日本渐渐崛起的FROMSOFTWARE打造的一款东瀛味儿十足的动作游戏。游戏故事背景发生在1000年前的日本平安时代，玩家扮演剑士赖光来斩妖除魔。**因为游戏中几乎所有的建筑都是可以破坏的，所以"破坏的美学"成为游戏的一大卖点**。本作的画面异常华丽，众多特效的运用使得整个画面如梦如幻。而游戏中神怪、敌人的设计不但出色而且种类繁多，颇感美工人员的深厚造诣。游戏在战斗的把握上并不是很得当，有时游戏的视角总会给人一种尴尬的感觉，实在可惜。

太空战斗机R	PCCW	12月13日	★★☆☆☆

GBA	ダライアスR		STG／科幻	32M卡带
	2人	自带记忆功能	移植自街机1代	推定销量：-
	4800日元	-		《FAMI通》评分：28

被我们俗称为"怪物传说"的著名横版设计游戏的GBA版，以1987TAITO制作的街机版《太空战斗机》、也就是系列第一作为蓝本移植的。**游戏最大的特点在于敌方BOSS全部都是以巨大的海洋生物为原型的巨型战舰，极具迫力。**游戏玩法类似《沙罗曼蛇》，击落特定的飞机后可以获得各种道具来加强自机的火力或防护罩。过关后可以自己选择下一关的舞台也是游戏的一个卖点，游戏共有15个舞台，要想全部玩到至少得将游戏爆机5次，可重复游戏性较高，但是游戏的难度偏高，玩起来够呛。

风之克罗诺亚英雄 传说的星之徽章	NAMCO	12月13日	★★★☆☆

GBA	クロノアヒーローズ 传说のスターメダル		A·RPG／幻想	128M卡带
	1人	自带记忆功能	系列作外传	推定销量：15万
	4800日元	-		《FAMI通》评分：31

《克罗诺亚》居然变成了A·RPG，这让很多人感到吃惊。游戏的画面尚算可以，中规中矩，没有什么缺点却也没有什么亮点，敌人的造型比较可爱。从操作上来讲，手感还算可以，能给个不错的评价。系统方面，**双色攻击、可以更换角色都是比较有趣的设定**，这使得战术安排方面也有所讲究，不过过分强调武器强化而忽视技巧这一点不是很好。系列一向比较强调解谜要素，这一点在本作中并没有很好地体现，大部分时间都花在了和敌人战斗上，而游戏的场景稍显单调也是个遗憾。

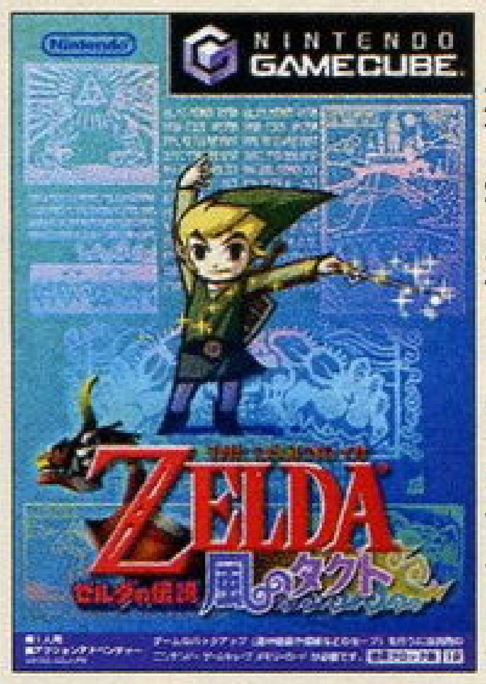
陆行鸟大陆	SQUARE	12月13日	★★☆☆☆

GBA	チョコボランド		TAB／幻想	64M卡带
	1～4人	自带记忆功能	原创	推定销量：-
	4800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：28

此作是SQUARE在GBA上推出的第一款游戏，因此具有一些纪念意义。虽然只是一款桌面类游戏，但游戏主角是SQUARE的招牌角色陆行鸟，仍然吸引了不少玩家的注意。游戏规则类似《大富翁》，玩家和对手一起，一边投掷骰子一边抢占版图上的土地，升级怪兽，赚取CP值，谁先达到目标的CP值并回到起点就算谁胜利。因为游戏加入了魔石、召唤兽等独创的要素，玩起来让人体会到一点《FF》的味道。游戏共有包括2个隐藏版图在内的12个版图，每个版图的地形、对手以及胜利条件都不同。

塞尔达传说 风之杖	任天堂	12月13日	★★★★★

GAMECUBE	THE LEGEND OF ZELDA 风のタクト		A·RPG／幻想	8cmDVD × 1
	1人	12格	3D化系列第3作	推定销量：50万
	6800日元	对应NGC-GBA专用通信线		《FAMI通》评分：40



A·RPG的代表作"《塞尔达传说》系列"终于在NGC推出了新作，使用了业界最先进的卡通渲染技术，**画面效果上达到了令人惊异的程度。**虽然迷宫数量少于前作，但是在谜题设置却仍然相当出色。这次的战斗系统得到了不少强化，玩家更容易使出华丽且强力的连续技。本作对于冒险部分进行了不少强化，主角林克和诸多NPC的互动更加丰富，众多的分支情节的精彩程度与主线相比也不逞多让，而全角色模型收藏更是让玩家反复游戏的动力所在。预定游戏可以获得《塞尔达传说 时之笛 GC&里》两款游戏作为赠品。

世嘉拉力	SEGA	12月19日	★★★☆☆

GBA	SEGA RALLY		RAC／拉力	64M卡带
	1～2人	自带记忆功能	DC移植	推定销量：-
	5800日元	对应GBA专用通信线		《FAMI通》评分：26

作为让大家期待了很久的作品，《SEGA RALLY》让广大玩家失望了。SEGA并没有为这款游戏专门制作一个优秀的3D引擎，而仅仅使用了GBA自带的回旋放缩以及简单的3D处理能力来表现拉力赛的画面，这使得玩家看到的场景全部都是马赛克，和早先的《V-Rally3》的效果实在相差太多了。不过**游戏的手感还是不错的，操作比较简单，难度也比较适中**，初学者也不至于玩不下去。撇去画面的要素，单独看游戏本身，本作还是相当出色的，如果对系列以往作品很熟悉，那么应该会喜欢的。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

索尼克 Advance2	SEGA	12月19日	★★★☆☆
ソニック アドバンス2	ACT／冒险	64M卡带	
1～4人	自带记忆功能	系列第2作	推定销量：7万
5800日元	对应GBA专用通信线、NGC-GBA专用通信线		《FAMI通》评分：32-

与前作相比，本作似乎并没有什么明显的进步，但是我们可以从一些小细节上看到厂商所作的改进。首先，本作一开始只能选择索尼克一个人，其他3名同伴必须随着游戏的进程才会出现，这一点和DC版《索尼克大冒险》很相似，而每大关之间的地图画面则很接近DC版《索尼克大冒险2》。本作去掉了艾米，新增了带着查欧的小兔子库利姆，性能相当于艾米和特尔斯的综合。**游戏的版图比前作大了很多**，其他方面基本和前作持平，在速度感方面有所加强，另外还增加了数个新动作。

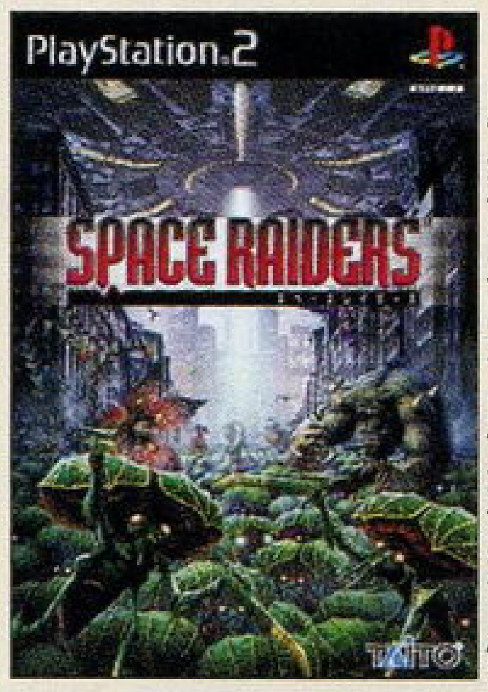
索尼克百万收藏集	SEGA	12月19日	★★☆☆☆
ソニックメガコレクション	ECT	8cmDVD×1	
1～4人	2格	系列7作移植	推定销量：3.5万
5800日元	–		《FAMI通》评分：–

收录了**"《索尼克》系列"历代主要作品的大合集**，内容涵盖了MD和SS上的所有2D《索尼克》作品。因为是收藏集，除了收录了游戏作品以外，光盘中还专门为FANS准备了各种与《索尼克》相关的海报和漫画，大大提高了玩家对于购买本作的兴趣。除了本篇的7款游戏以外，游戏还收录了数个隐藏的游戏，包括了一些SEGA的经典作品或者是使用不同角色的本篇游戏更新版本，这些游戏不仅非常有趣更使得本作的收藏度再次得到提升。总体来说，这纯粹是一款FANS向的作品。

炸弹人杰塔斯	HUDSON	12月19日	★★★☆☆
ボンバーマンジェッターズ	ACT／爆炸	DVD-ROM×1	
1～4人	记忆要求不详	动画化改编	推定销量：–
6800日元	对应PS2专用手柄分插口		《FAMI通》评分：27

与之前推出的GBA版同名作一样，游戏也是根据动画版《炸弹人》改编而来，讲述炸弹人对抗宇宙盗窃团伙"卑下卑下团"的冒险。游戏主角除了炸弹人，还有带着面具的MAX，在游戏中玩家可以随时切换控制的角色，炸弹人可以装备"卡拉朋"来获得各种特技，而MAX可以使用强力的炸弹，需要合理运用他们的能力才能通过各种关卡。游戏舞台有冰原、森林、火山、地下等几个世界，每个世界又会分为一些小关卡，**每一关除了要不断炸掉挡路的敌人，还要动脑筋解谜才行，有点《塞尔达》的味道。**

太空侵略者	TAITO	12月19日	★☆☆☆☆
SPACE RAIDERS	STG／科幻	CD-ROM×1	
1～2人	记忆要求不详	旧系列新作	推定销量：–
5800日元	–		《FAMI通》评分：23



作为元祖的射击游戏，进化到PS2上后游戏发生了脱胎换骨的变化。开头一段品质不俗的CG动画向我们展现了游戏的世界观：为了抗击外星人的入侵，3名幸存下来的主角拿起了各自的武器。游戏的玩法与原始的《太空侵略者》基本一样，玩家只能在屏幕最下方左右移动，用武器来打击前方不断出现的怪物，其间会接到各种道具来加强武器、回复体力等。满足一定条件时主角也还使用威力强大的必杀技。**操作简单、容易上手是游戏的特点**，但静止的场景和单调的玩法容易让人感到乏味。

无尽沙加	SQUARE	12月19日	★★★☆☆
UNLIMITED Saga	RPG／幻想	DVD-ROM×1	
1人	261KB	PS2系列第1作	推定销量：31万
6800日元	对应PS BB网络套件		《FAMI通》评分：31

无论是游戏媒体还是玩家对本游戏的评价都趋向于两极分化，虽然深入玩下去的确会有乐趣，可是复杂得近乎烦琐的系统阻止了大多数人的前进步伐。新LP设定使得战斗增加了不少不确定性，记录方式的变更让自由度大打折扣。不过**轮盘式战斗系统的确带来了不少新意**，而音乐和静止的背景画面仍然非常出众，但整体和当初宣传的"动起来的画"相比还是相差甚远。单人通关连STAFF都没有也让人颇为不满，销量方面也未能达到厂商所预期的数字。期待续作能重现"《沙加》系列"的辉煌！

潜龙谍影2 实体	KONAMI	12月19日	★★★★★
METAL GEAR SOLID2 SUBSTANCE	ACT／间谍	DVD-ROM×1	
1人	90KB以上	系列第2作加强版	推定销量：11万
6800日元	对应DUALSHOCK2		《FAMI通》评分：35

前作较为注重故事，而**本作推出的意义则在于全面挖掘《MGS2》游戏部分的乐趣。**除了收录了英文配音的《MGS2 自由之子》以及EXTREME难度之外，还有350个在虚拟空间进行的VR MISSION、150个在游戏的场景中进行的ALTERNATIVE MISSION、5个独立成篇的"Snake的传说"以及一个能够使用Snake与雷电的《进化滑板》模式，因此也可称本作为"完全版"，对于FANS来说可谓超值。能够将自己的成绩上传到官方网站进行网络排名也大大刺激了玩家们的竞争意识。

XIGO 骰子热爆	SCE	12月19日	★★☆☆☆
XIゴ	PUZ／骰子	DVD-ROM×1	
1～5人	221KB	系列第2作	推定销量：–
5800日元	对应PS2专用多手柄插口		《FAMI通》评分：32

本作是曾在PS上创下惊人销量的益智游戏《XI》(《骰子方块》)的正统续作，改换平台后画面得到提升的同时系统也大幅进化。在原有"XI规则"的基础上加入了热爆连锁系统，使游戏的变化更为丰富，且更具趣味性和挑战性。原创的冒险模式是一大亮点，玩法别出心裁，敌人和BOSS的造型十分可爱，并运用了卡通渲染技术进行描绘。游戏最大支持5人对战，在冒险模式通关后还可以选择PS版《XI》的古典规则进行游戏。本作同步发行中文版，对于国内玩家更具吸引力。

铁甲飞龙 ORTA	SEGA	12月19日	★★★★★
PANZER DRAGON ORTA	STG／幻想	DVD-ROM×1	
1人	硬盘记忆	系列第4作	推定销量：4万
6800日元	对应HDTV（D2对应）、杜比数码5.1声道		《FAMI通》评分：35

飞行射击游戏中的极品之作。利用Xbox的强大机能，**画面效果极为华丽，将游戏深邃的世界观完美地体现出来，悠扬的音乐荡气回肠，与画面浑然一体。**10个关卡设置合理，并有分支路线等待玩家探索。新增的GLUDE系统和变形切换成为取胜的关键。游戏场景制作宏大，生物与机械设定也让人耳目一新，颇有想象力。本作隐藏内容极为丰富，其中还完整收录了原主版《铁甲飞龙》及前3作的MOVIE、原画、官方CG、设定资料等内容使这款游戏更具收藏价值，绝对是Xbox玩家新年首选。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

钻子先生 钻探岛	NAMCO	12月20日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	ミスタードリラー ドリルランド	A·PUZ/钻探	8cmDVD × 1
1~4人	3格	NGC系列第1作	推定销量：-
6800日元	-		《FAMI通》评分：30

剧情部分得到了大幅度强化的A·PUZ游戏“《钻子先生》系列”最新作在“钻探岛”上展开了激情演出。这次的游戏分为5个主要模式，虽然都是以传统的“钻”为主要手段，但是每个模式之间都有着很显著的区别，充满戏剧性的华丽演出会让玩家在游戏的时候能够产生充分的投入感。在游戏中可以获得“钻手点数”，可以用来交换收集类道具。游戏可以实现最多4人同时对战，而且**和GBA版《钻子先生Ace》联动还能将在GBA中培养出来的帕库太利亚传送到钻探岛的舞台演奏乐曲。**

格斗之王2001	PLAYMORE	12月26日	★★★☆☆
Dreamcast	THE KING OF FIGHTERS 2001	FTG/幻想	GD-ROM × 1
1~2人	4格	街机系列第8作移植	推定销量：2万
5800日元	对应街机摇杆、振动包、VGA输出		《FAMI通》评分：28

PLAYMORE接手“《格斗之王》系列”后的第一作，游戏依然采用4人制，但援护人数最多可达3名，从而派生出更强力的连续技。系统的另一大进化就是加入了必杀接超杀的系统，令战斗更趋白热化。DC版和街机版内容完全一样，没有删除任何BUG，如ANGEL的特殊体质等等。比起DC版《格斗之王2000》来，本作最大的进步就是可以在游戏暂停时观看角色完整的出招表。**可选择的场地包括历代《格斗之王》的经典场地，总计37个。**读盘时间也基本上令人满意，有趣的方块模式依然保留。

永恒的阿卡迪亚 传说之章	SEGA	12月26日	★★★☆☆
NINTENDO GAMECUBE	エターナルアルカディア レジェンド	RPG/幻想	8cmDVD × 1
1人	3格	DC版强化移植	推定销量：-
6800日元	-		《FAMI通》评分：32

移植自DC的RPG名作，玩家所扮演的角色是一名出色的空中海盗，率领着在各地寻找到的同伴们一起在这个广袤的世界中冒险！游戏中使用了别具一格的“Scramble Battle System”，玩家可以任意地分配“行动力”给每一位角色，合理运用每位角色的位置和攻击次序，可以变化出不同的攻击组合。此外充满迫力的空中炮击战依然非常华丽。内容方面在完全继承了DC版全部事件的基础之上，还**加入了许多全新的事件和角色**，对于那些玩过DC版的老玩家而言，该游戏依然有着许多新鲜感。

真·女神转生 if...	ATLUS	12月26日	★★★☆☆
PlayStation	真·女神转生 if...	RPG/异世界	CD-ROM × 1
1人	1格	SFC系列作外传移植	推定销量：2万
4800日元	-		《FAMI通》评分：28

这已经是第三部移植到PS上的《真·女神转生》游戏了，原作为1994年的SFC版，游戏3D迷宫画面进行了进化。作为反勇者派RPG的主力之一，“《真·女神转生》系列”向来都有很高的评价，ATLUS在着手开发新作的同时也将系列的前几作移植到PS上。相比上一次移植不认真造成的众多BUG，这次的《真·女神转生if...》在移植度上还是比较令人满意的。只要认真融入游戏，玩家很快就会被游戏中的独特世界观所吸引，**为了迎接2003年的系列正式第三作，该作值得一玩。**

机动新撰组 萌芽之剑	ENTERBRAIN	12月26日	★★☆☆☆
PS2	机动新撰组 萌ぇよ剑	AVG/恋爱	DVD-ROM × 1
1人	77KB	漫画改编	推定销量：2万
6800日元	-		《FAMI通》评分：27

由**“《樱大战》之父”广井王子先生担任制作总监督，邀请著名漫画家高桥留美子担任人设。**故事讲述主人公弓月新太郎带领着3位新撰组美少女成员努力维持着京都的和平。该游戏按照日期分为多个章节，故事主角弓月新太郎在“平日”（出勤日）和“假日”（休息日）中度过。基本上在出勤日内发生的事情都同主线剧情有关，当事件结束之后，该章节便自动完结。进入休息日，弓月新太郎便可以自由地在新撰组的宿舍内移动，增加女孩子的好感度。战斗部分采用3D多边形制作，但略显粗糙。

王国之心 最终混合版	SQUARE	12月26日	★★★★☆
PS2	KINGDOM HEARTS FINAL MIX	A·RPG/动画+原创	DVD-ROM × 1
1人	132KB	系列第1作强加版	推定销量：20万
6800日元	对应PS BB网络套件		《FAMI通》评分：-

集合了迪士尼和SQUARE众多人气角色的A·RPG作品，**继美版增加两大BOSS后再次强化**，成为了“最终混合版”。游戏改用英文语音，但字幕依然为日文。和日版比起来游戏增加了很多新要素，除了新技巧、新能力外，还有新敌人和新剧情，而且最被人诟病的视点问题也得了解决，说是一款全新的作品也不为过。在美版中登场的萨非罗斯依然健在，而且还加入了他与克劳德的宿命之对决，另外游戏最后的隐藏动画也有了变化。玩过本作之后，你会对《王国之心》有更进一步的了解。

鬼眼狂刀	MMV	12月27日	★★★☆☆
GBA	SAMURAI DEEPER KYO	ACT/漫画	64M卡带
1人	自带记忆功能	漫画改编	推定销量：-
4800日元	-		《FAMI通》评分：24

游戏根据同名漫画改编而来，以纯粹的ACT形式展开，玩家要做的就是简简单单的一件事——用武器将迎面而来的敌人一一斩杀，因此**游戏的一大特点就是爽快**。游戏采用了俯视视点，对场景的描绘非常清新明快，而且很注重细节处理，比如走过的路面会留下脚印，使用必杀技也会在地面留下痕迹。游戏可以选择4名角色（爆机后还可追加1名），每个人的武器、攻击方式以及必杀技都不同，而且，每个角色都有4件不同的武器，装备后能获得不同的效果，但是这些武器都需要你在游戏中去收集。

2002年所有精彩游戏的检阅到此为止。
《盘点2002年游戏界》所介绍的游戏数量为——

272款

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

2002年游戏机实用技术年度游戏评选

每个奖项总共为11张选票，都是各小编以自己的审美观选出，获票数最多的游戏为该奖项得主。“最优秀游戏”的选票就是前文中各小编各自选出的“十佳游戏”。其余“部门奖”中的每个奖项由小编各自投出1票，获票数最多的游戏为该奖项得主，后文中“部门奖”中各“游戏名/人物名/公司名”后面括号中的数字为该“游戏/人物/公司”所获得的票数，无票数表示的为1票，有部分奖项有小编投了弃权票，因此有些奖项可能票数不足11票。

最优秀游戏

冠军	**鬼武者2**	**8**
亚军	塞尔达传说 风之杖	7
	生化危机	7
	真·三国无双2 猛将传	4
	SD高达G世纪NEO	4
	宿命传说2	4
	王国之心 最终混合版	4
	VR战士4	4
	铁甲飞龙ORTA	4
季军	最终幻想X国际版	3
	火焰之纹章 封印之剑	3
	铁拳4	3
	恶魔城 白夜协奏曲	3
	潜龙谍影2 实体	3
	忍	3
其他提名游戏		
	世界足球胜利十一人6 最终进化版	2
	荣誉勋章 前线	2
	黄金的太阳 失落的时代	2
	星之卡比 梦之泉DX	2
	银河战士 融合	2
	超级机器人大战OG	2
	无尽沙加	2
	侍	2
	樱大战4 恋爱吧，少女	2

■游戏类型部门■

最佳ACT	**《忍》(3)、《真·三国无双2 猛将传》(3)**
提名	《鬼武者2》(2)、《银河战士 融合》(2)、《阳光马里奥》
最佳AVG	**《生化危机》(7)**
提名	《樱大战4 恋爱吧，少女》(2)、《寂静岭2 最期之诗》、《生化危机0》
最佳FTG	**《VR战士4》(5)**
提名	《铁拳4》(4)、《KOF2000》、《街头霸王ZERO3 ↑》
最佳RAC	**《疯狂出租车3 至尊压路机》(3)**
提名	《GT赛车概念版 2001 东京》(2)、《特技人》(2)
最佳RPG	**《塞尔达传说 风之杖》(4)**
提名	《最终幻想X国际版》(3)、《王国之心 最终混合版》(3)、《黄金太阳 失落的时代》
最佳SLG	**《火焰之纹章 封印之剑》(7)**
提名	《SD高达G世纪NEO》(2)、《J联盟 创造职业球会2002》
最佳SPG	**《世界足球胜利十一人6 最终进化版》(8)**
提名	无
最佳STG	**《铁甲飞龙ORTA》(5)**
提名	《斑鸠》(4)、《真魂斗罗》(2)
最佳FPS	**《银河战士Prime》(7)**
提名	《荣誉勋章 前线》(4)
最佳MUG	**《太空频道5 第2集》(5)**
提名	《太鼓之达人》(2)、《音乐指挥家》(2)
最佳ETC	**《马里奥聚会4》(4)**
提名	《钻子先生 钻探岛》(3)、《废品名作剧场·涂鸦王国》、《XIGO 骰子热爆》

注：“游戏类型部门”中，RPG项包含A·RPG、SLG项包含S·RPG；ETC包含TAB、PUZ。

■游戏主机部门■

最佳PS2游戏	**《最终幻想X国际版》(2)、《铁拳4》(2)**
提名	《荣誉勋章 前线》、《鬼武者2》、《世界足球胜利十一人6 最终进化版》、《真·三国无双2 猛将传》、《SD高达G世纪NEO》、《忍》、《宿命传说2》
最佳NGC游戏	**《塞尔达 风之杖》(7)**
提名	《生化危机》(3)、《阳光马里奥》
最佳Xbox游戏	**《铁甲飞龙ORTA》(6)**
提名	《喷射小子 未来》(2)、《铁骑》、《博德之门：暗黑联盟》、《疯狂出租车3 至尊压路机》
最佳掌机游戏	**《火焰之纹章 封印之剑》(3)**
提名	《恶魔城 白夜协奏曲》(2)、《世界传说 换装迷宫2》(2)、《黄金太阳 失落的时代》、《塞尔达传说：A Link to the Past》、《星之卡比 梦之泉DX》、《战斗网络 洛克人EXE3》

■游戏内容部门■

最佳游戏性	**《真·三国无双2 猛将传》(3)**
提名	《荣誉勋章 前线》、《马里奥聚会4》、《最终幻想X国际版》、《阳光马里奥》、《忍》、《塞尔达传说 风之杖》、《疯狂出租车3 至尊压路机》、《铁拳4》
最佳男性角色	**Solid Snake (2)、秀真 (2)**
提名	JAMES（《寂静岭2 最期之诗》）、张郃（《真·三国无双2 猛将传》）、大神一郎、林克、罗伊（《火焰之纹章 封印之剑》）、吉光（《铁拳4》）
最佳女性角色	**甄姬 (2)**
提名	COSMOS（《异度传说 一章 力的意志》）、凡妮莎（《格斗之王》）、Jill（《生化危机》）、乌拉拉（《太空频道5》）、小谷（《鬼武者2》）、萨姆斯·阿朗（《银河战士》）、黑玫瑰（《.hack》）、ORTA（《铁甲飞龙 ORTA》）
最佳原创人设	**《真·三国无双2 猛将传》(3)**
提名	《无尽沙加》(2)、《铁拳4》、《潜龙谍影2 实体》、《式神之城》、《鬼武者2》、《恶魔城 白夜协奏曲》、《寂静岭2》
最佳画面	**《生化危机》(4)**
提名	《铁甲飞龙ORTA》(3)、《塞尔达传说 风之杖》(3)、《黄金太阳 失落的时代》
最佳原创音乐	**《忍》(2)、《荒野兵器进化版3》(2)、《无尽沙加》(2)**
提名	《潜龙谍影2 实体》、《黄金太阳 失落的时代》、《鬼武者2》、《樱大战4 恋爱吧，少女》、《塞尔达传说 风之杖》
最高难度	**《忍》(4)**
提名	《脱狱潜龙》、《荣誉勋章 前线》、《洛克人与佛尔特》、《特技人》、《银河战士 融合》
最佳故事	**《寂静岭2 最期之诗》(2)、《宿命传说2》(2)**
提名	《最终幻想X 国际版》、《黄金太阳 失落的时代》、《潜龙谍影2 实体》、《遥远的时空中2》、《恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌》、《火焰之纹章 封印之剑》、《无尽沙加》

■特别奖■

最令人惊喜游戏	**《鬼武者2》(2)**
提名	《指环王 双塔》(PS2)、《指环王 双塔》(GBA)、《博德之门：暗黑联盟》、《降魔默示录》、《SD高达G世纪NEO》、《忍》、《恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌》、《荣誉勋章 前线》、《斑鸠》
最佳女性向推荐游戏	**《心跳回忆 Girl's Side》(2)、《真·三国无双2 猛将传》(2)**
提名	《马里奥聚会4》、《遥远的时空中2》、《太空频道5 第2集》、《钻子先生 钻探岛》
最佳创意游戏	**《铁骑》(5)**
提名	《逆转裁判》(2)、《侍》、《绝体绝命都市》、《动物之森》、《音乐指挥家》
最叫好不叫座的游戏	**《生化危机》(4)**
提名	《铁拳4》(2)、《喷射小子 未来》(2)、《铁骑》、《暗黑编年史》、《太空频道5 第2集》
最佳多人同乐游戏	**《马里奥聚会4》(7)**
提名	《塞尔达传说：A Link to the Past》(3)
最佳游戏制作人	**宫本茂 (5)**
提名	友池隆纯（《真·三国无双2 猛将传》）(2)、牛村宪彦（《基连野望》、《SD高达G世纪NEO》）、瓜生贵士（《忍》）、小岛秀夫
最佳游戏公司	**任天堂 (3)、SQUARE (3)**
提名	KONAMI (2)、CAPCOM、SEGA
最佳游戏歌曲	**《王国之心 最终混合版》(6)**
提名	《异度传说 一章 力的意志》、《潜龙谍影2 实体》、《龙战士V》、《樱大战4 恋爱吧，少女》、《真·三国无双2 猛将传》
最搞笑游戏	**《马里奥聚会4》(4)**
提名	《逆转裁判2》、《古惑狼大冒险》、《侍》、《钻子先生 钻探岛》
最佳游戏主机	**PS2 (8)**
提名	GBA (2)、NGC
最佳加强版游戏	**《真·三国无双2 猛将传》(4)、《王国之心 最终混合版》(4)**
提名	《塞尔达传说：A Link to the Past》、《世界足球胜利十一人6 最终进化版》、《潜龙谍影2 实体》
最佳游戏动画	**《鬼武者2》(9)**
提名	《王国之心 最终混合版》、《最终幻想X国际版》
最耐玩游戏	**《真·三国无双2 猛将传》(4)**
提名	《火焰之纹章 封印之剑》(2)、《铁拳4》(2)、《世界足球胜利十一人6 最终进化版》、《超级机器人大战IMPACT》、《梦幻之星在线 1章&2章》
最佳移植游戏	**《生化危机》(9)**
提名	《罪恶装备XX》、《铁拳4》
最佳青出于蓝奖	**《鬼武者2》(6)**
提名	《塞尔达 风之杖》、《荣誉勋章 前线》、《梦幻之星在线 1章&2章》

&3DM.SMV
www.plumbook.cn

2002年，我游戏生涯中难忘的一年。

语梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

电视游戏艺术化发展

业界名人访谈录

2003年新春　游戏机实用技术杂志文化专题

文：DARKBABY、SILENCE、张弦、泰坦

特稿

电视游戏发展到今天，其附带的艺术价值已经不输给普通的电影媒体了。随着今年四月SQUARE与ENIX的合并，早期的核心玩家们更是越来越多地注意到电视游戏艺术性的发展问题。为了让大家在新年之际有机会重温这个经典的话题，我们特别请加盟的编辑泰坦采访了三位国内业界最知名的评论家，希望这次特别策划能够让广大读者在对游戏艺术的认识上有所收益。

参加访谈的人物介绍

参加访谈的人物介绍

（笔名音序排列）

DARKBABY

国内资深游戏业界评论家，《游戏机实用技术》实力派特约撰稿人。

SILENCE

国内资深游戏业界评论家，资深游戏玩家，参与制作过一些国内著名游戏杂志。

张弦

上海电影制片厂编剧，资历极老的游戏玩家，在多家杂志上发表过很多脍炙人口的游戏深度研究作品，其一人拥有的正版游戏数量可以同整个杂志社媲美。

本次专题主持人

泰坦

《游戏机实用技术》新编辑，小编形象正在锐意制作中。预计春节后正式与大家见面。

泰坦：大家好，有机会在春节前这段非常繁忙的时间跟三位业界著名撰稿人一起讨论电视游戏，真的是非常幸运，DARKBABY与SILENCE都在国内电视游戏业界摸爬滚打了这么多年，积累了非常丰富和珍贵的经验；张弦大哥早已过了而立之年，在游戏方面造诣匪浅，发表过很多游戏的深度研究文章，早已为大家知晓……客套话我就不多说了。今天有缘相聚，我是希望能简单谈一谈电视游戏的艺术化发展方向问题。

张弦：好！

DARKBABY：我们还是进入话题吧！

泰坦：好。各位都是老玩家了，可说是对不同的游戏各有专长吧！比如SILENCE最近好像在痴迷《VF4》……呵呵，大家可能也都注意到，随着电子游戏产业的发展，各大游戏公司都开始越来越多地思考如何将游戏以外的内容融入游戏之中。近年来，不少成功的作品通过精心设计的声音、影像等环节将一个完整的世界观带到玩家的眼前，远远超出了纯粹电子娱乐的范畴，我想RPG尤为如此，甚至包括一些格斗游戏。玩家从游戏中获得的视觉、听觉刺激，获得的感触和思考逐渐增多，而娱乐的成分似乎却不见增长。这算是游戏整体进步、制作人员技巧升华的一个侧面体现吗？不知道各位怎么看待如今游戏艺术化的发展方向呢？从前的闲谈之中曾听SILENCE提起过这些问题，所以我想请SILENCE先来说一说吧！

SILENCE：好的，我想先从大的方面来说。任何一个商业化的产业，要得到自身的发展以及正常的发展过程中，扩展场容都是上升阶段必须经历的一个步骤。商业模式的发展演化也必然是过度膨胀随后分流化的形成，随着产业的成熟，规模的扩大，专业分工更为明确，产品制作过程中将更多地注重“个体意识”而非“群体意识”。体现在电影，是各种类型片在早期好莱坞的逐渐形成，以及到五十年代以后的基本定型；而反映在游戏方面，则是从次时代主机诞生之后，准确说应该是以光盘为媒体的家用游戏主机诞生之后，随着影像表现力加强而逐步进化的新时代游戏制作理念。游戏的代入方式是在玩家和游戏商品之间形成一个互动的交互层，所以任何时候，游戏与玩家之间的直接媒介都永远是游戏表现力的第一组成部分，而其中视觉又是第一决定性因素。因此，任何摈弃视觉而妄谈游戏性的看法都稍有偏颇，内容和形式之间只有达到某种程度的平衡，才能取得品质的绝对保障。没有不追求华丽而刻意简陋的游戏，只有为了游戏的整体风格而辩证地更改表现内容的游戏制作方式。举个比方，例如NGC的《动物森林》，在画面表现力上直观地评论委实有些粗糙，但由游戏生活化、幻想化的基调所决定，拙朴的视觉要素能够更好地统一于游戏内容，因此形成了现在这样浑然一体的朴实风格；而像《飞龙ORTA》这样强调官感刺激的线性游戏，根据游戏内容就必须强调视效、画面表现力等介质，因此画面的冲击力是这款游戏的第一魅力，也是必须在Xbox上制作的直接原因。

泰坦：等等……你说《飞龙ORTA》是……什么游戏？线性游戏？

SILENCE：哦（笑），“线性游戏”是我创造的一个名词，指互动方式直接依赖于手感运动神经等比较直接的介质所构成的游戏类型，例如ACT、RAC等等；而RPG、SLG之类深层代入

本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

更优先于直接交互的游戏类型，则可以称为“非线性游戏”。当然，这两个名词和视频编辑里的“线性编辑”和“非线性编辑”完全不相干了……

泰坦：唔……感觉很深奥的样子啊（笑）……你提到任何摈弃视觉而妄谈游戏性的看法都稍有偏颇，这点可以说让我有所觉悟吧！

SILENCE：呵呵……

泰坦：那张弦大哥怎么看呢？看张大哥的表情好像若有所思的样子……

张弦：我觉得你刚才说如今的游戏“娱乐的成分似乎却不见增长”这句话的表达有点问题。

泰坦：哦？

张弦：你想，什么叫娱乐？我的理解就是从消遣中获得愉悦和乐趣。这个“消遣”是广义的说法，休闲文化都可归入其中。比方说，我们就经常把影视界、歌坛一律统称为娱乐圈。娱乐是跟“玩”有关的东西。那么，以这个观点来看，所有的电子游戏都是以娱乐作为目的的。这就是电子游戏跟电子教科书的区别。但是每个人对娱乐的要求是不一样的。有人觉得玩一种简单的游戏、在游戏中可以尽情宣泄，那是一种娱乐；有些人非要挑战极限的难度，以让自己获得成就感，在他看来，那才叫娱乐；有些人喜欢阴郁、晦涩、颓废的基调，他沉醉在那样的氛围里就能获得满足，在他看来，这就是娱乐；还有些人喜欢在虚拟的世界里做梦，在那个虚拟的世界里他成为一个英雄，或是一个富翁，能够做到在现实生活中做不到的事，在他看来，那才是一种娱乐。所以单纯地去评价一个游戏的娱乐性是否强，是没有意义的。每一款游戏，或多或少，总会有一些人去喜欢。在喜欢他的人眼里，这就是一款娱乐性很强的作品。

泰坦：嗯……的确是这样。

张弦：其实电影、电视作品也是如此。电影刚刚诞生的时候，它的作用跟现在的游戏很相似。你看一下电影诞生初期最早的那几部影片，剧情不是在美国西部荒野追击匪徒，就是人类在月球上的奇妙旅行。电影特技也是在电影刚诞生后不久就被广泛应用了，这说明电影一开始就是造梦的工具。人们通过电影去感受在实际生活中无法实现的梦想，让自己的精神得到宣泄。电影在一开始就是一种杂耍、一种游戏、一种娱乐。这点跟电子游戏是极其相似的。发展到了今天，电影变成了一种艺术。可是人们从其中获得愉悦的这样一种诉求却永远不会变。电子游戏比电影更进一步的地方，就是它的互动性。它可以让玩家真正地参与进去，而不只是做一个旁观者。从这一点上来说，它比电影更具有娱乐性。

泰坦：这是个很大胆的观点哦……

张弦：嗯，人们对于娱乐的要求是多方面的。在消遣过程中，大家总是希望自己获得愉悦的要素越多越好。对绝大多数普通观众来说，他们看电影，不仅希望看一个好的故事，还要有帅气的男明星、漂亮的女明星、绚丽的色彩、宏大的场面以及美妙绝伦的音乐。今天，高科技、大制作已经成了美国好莱坞商业大片的代名词，也成了商业电影的一个标准。由此可见，观众需要这样的华丽包装。以前的电影做不到这样的程度，并非不想做，而是科学技术没有发展到这一步。现在有了条件，肯定要把它做到极致。游戏也是如此。人们同样也希望在一个游戏中获得尽可能多的娱乐要素。七十年代，电子游戏刚开始在公共场所出现的时候，首先便以独特的娱乐方式吸引了大众。从今天的眼光来看，经典射击游戏“太空侵略者”，画面、音响、游戏系统都极其简单，所有的娱乐只是在于躲避敌人的子弹和击中目标的快感，以及尽可能多地赚取分数。可是在当年的玩家看来，从看电影的被动娱乐模式，一下子转到可以互动参与的娱乐模式，这种强烈的冲击力是无与伦比的。但是时间长了，人们认可并习惯了这种娱乐方式后，必然会对它提出更高的要求，人们一定会自觉或不自觉地去追求更多的愉悦要素。比如，希望画面变得越来越逼真，音效变得越来越刺激，从 2D 转换到 3D，越来越有临场感，用电影化的手法来展开剧情、刻划人物，使游戏变得更具感染力，等等。无论是哪一种类型的游戏，人们都希望它在上述各方面有令人折服的表现。你当然可以说，这对于游戏而言只是一种包装，可是这种包装恰恰是一个好游戏的重要组成部分。

泰坦：这同 SILENCE 的看法应该是一致的吧！

SILENCE：有一致的部分。

张弦：再想到电影，人们在对最初的杂耍式电影发出由衷的惊叹之后，开始追求起电影的内涵，希望它给观众带来一点有深度的东西。游戏也是这样。人们从最初对纯游戏性的要求，发展到对包装艺术的要求，最后还要归结到内涵与深度这一层次上。电子游戏电影化是必然的趋势，以前没有做到，也同样不是因为不想做，而是没有条件做。凭着高新科技的支持，游戏会更多地吸取并运用大量的电影艺术元素。目前确实有这样一种的观点，认为现在的游戏越来越“好看”了，而游戏性却大不如前。比如你的观点。

泰坦：我……

张弦：你不用否认了。我想，这种观点最有可能是基于这样一个原因而造成的：就是某些游戏在强化画面、音效、剧情的同时，却忽视了游戏互动性的这一面。游戏毕竟跟影视艺术不同，玩家在互动与参与中获得的满足与乐趣始终是第一位的。人们在进行游戏的时候，固然也有对画面的欣赏、对剧情的期待，但更重要的是在享受正在进行中的游戏的乐趣。如果这个游戏画面、音效、剧情再好，本身却索然无味，那就有些本末倒置了。

泰坦：嗯……近来的确有不少华丽的游戏给人这样的感觉。

张弦：所以说游戏电影化、艺术化并不是坏事，但关键的是：游戏性绝对不能够被削弱。所谓游戏性，最简单的说法，就是必须要让玩家从游戏中获得满足。不同类型的游戏，玩家需要获得的满足是不同的。比如说，某款动作游戏手感其差无比，判定莫名其妙，连玩家自己都不知道自己在做什么，那么玩家自然是得不到满足。这样的游戏哪怕它剧情再好，画面再优美、人设再出众、音乐再动听、制作者再有名，仍然是一款不折不扣的烂作。艺术化和游戏性之间并没有必然的因果关系，并不是说艺术性高了，游戏性一定会差。之所以现在会有人产生这种看法，正是因为某些公司生产出了不少烂游戏，他们不在游戏性上下功夫，却寄望用华丽的包装来掩盖游戏性这一本质的苍白与孱弱。但是，这却并不能怪罪于游戏的电影艺术化。事实上，仍然有大量的作品做到了游戏性与艺术化共存的境界。

泰坦：张弦大哥所言极是……游戏的可玩性与附加艺术价值共同进步才会缔造出最完美的作品。现在我们来听听 DARKBABY 的看法吧，嗯……DARKBABY前辈说话一向以言简意赅出名的……

DARKBABY：……

（众皆大笑）

泰坦：对这个问题，DARKBABY 怎么看呢？

DARKBABY：从某方面说，我认为现在玩家所看到的仅仅是技术上的进步，开发者通过硬件机能的飞跃而实现了过去无法充分表达的感官艺术效果，但同时在华丽的表象背后掩盖了本质的苍白无力。就真正的艺术价值而言，2001 年 PS2 平台的《FF X》未必就超越了 1994 年推出于 SFC 平台的《皇家骑士团 2》等一些优秀作品。除了美仑美奂的感官效果以外，从游戏的制作手法上依然没有取得与硬件性能成正比的进化，甚至还出现了倒退的迹象。

泰坦：看，终于有人支持我的部分观点了（笑）……

DARKBABY：电影化的场面似乎已经成了近期赞美游戏大魄力画面惯用的陈词滥调，不过有心人可以比较一下五六年来的一些著名作品，它们在

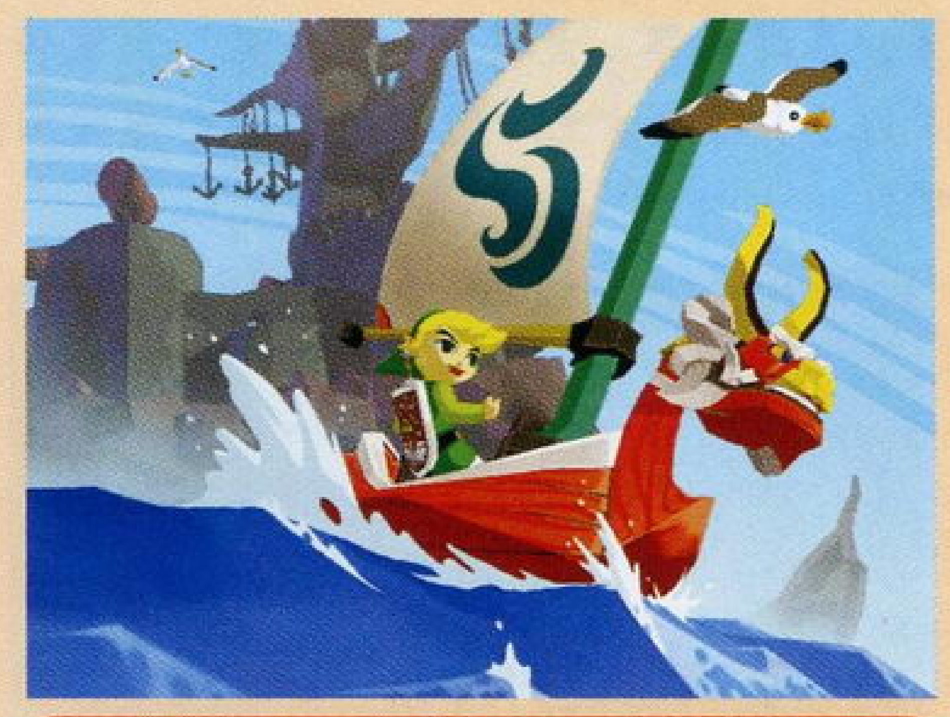
本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

www.plumbook.cn

运用电影镜头的技巧上并没有取得实质性突破，《皇家骑士团2》的旋转镜头和镜头纵深推移等技法至今仍然是难以逾越的巅峰。近期让我印象比较深刻的是《MGS2》和《阳光马里奥》这两款著名的超级大作，但是除了感官效果的明显提升以外，游戏的趣味性比较其前作反而有了相当大的退步，这仅仅是我顺手捻来的典型事例而已。

泰坦：我刚才想举GBA《KOF EX》的例子来着，虽然不是太合适……

DARKBABY：嗯，不过我们对现在游戏追求感官效果的潮流并不能完全加以否定，这也是游戏制作者们为了拓展消费层进行的积极尝试，通过与电影、音乐等其他艺术门类的有机融合以达到更好的商业效果。《DOÀX》目前备受关注，但是大多数的玩家并不期待沙滩排球本身的趣味性，他们感兴趣的是那些花团锦簇的美女众生相，这也可以算是一种剑走偏锋的成功商业手段。融合是未来游戏艺术化的必然发展方向，无论是3D POLYGON技术的《FFX》还是CEL-SHARDING技术的《塞尔达传说 风之杖》都充分体现了这一点。电子游戏产业经过数十年的发展后，玩家已经不满足于机械式操作带来的纯粹乐趣，希望通过图像和音乐等获得更为直接的快感。对于游戏制作人而言借鉴电影、动画等其他艺术门类的精粹能够进一步诠释自身的制作理念，更有利提高作品的艺术内涵。类似深作欣二、仓木麻衣等其他的领域的从业人员参与游戏制作，也将进一步加速艺术的有机融合。



▲《塞尔达传说 风之杖》完美体现了游戏可玩性与艺术性的结合。当之无愧为日本游戏史上第四个满分游戏。

泰坦：精彩精彩！诸位的见解都很深刻，让我受益匪浅啊。刚才我们都提到了“游戏性”这个词，我想，跟游戏相关的另一个经常被提起的话题就是游戏的“内涵”了。当然这个词不是很容易定义，不知道各位持什么看法，我觉得目前的游戏软件是越来越注重纯游戏性之外的附加价值，姑且称之为内涵。比如说，有很多作品通过故事、影像、声音把世界观直接传递给玩家，有人认为《最终幻想》系列属于这类游戏，在《最终幻想》中玩家不需要太多深入思考即可获得最直接的感触；而另一部分作品则比较隐讳，如《寂静岭》系列，玩家并不能通过玩游戏本身直接体会到制作者的初衷，需要一定的生活经历和深入思索才能玩味其内涵；再有一类就是《ICO》这样的作品，有很多玩家认为这是一部“抽象”的游戏，有特定的艺术风格，据说要有灵感的玩家才能在这类游戏中获得特殊的感动。对于类似的分类方式，我想听听诸位的看法。你们是如何看待如今游戏内涵的表达呢？这次请DARKBABY先谈吧！

DARKBABY：嗯……现在的游戏越来越难以分类了，最近很多作品都将各种游戏类型的典型特征进行了有机融合。比如《真·三国无双2》就是在纯粹3DACT的基础上结合了SLG的收集要素，耐玩度因而得以成倍的提高。未来的发展趋向我们将很难把某个游戏再简单划分为某种类型，会根据厂商和制作人口味的不同逐步形成各自的独有风格。拜托硬件机能的不断进化和制作技巧的成熟，如今制作人表达游戏内涵的方式日趋个性化，无论宫本茂、小岛秀夫或者其他的那些人，都能够在游戏中更充分地表露自己的世界观，类似《塞尔达传说 风之杖》、《MGS》、《莎木》等虽然在表现的手法上各有高下不同，但其意图却殊途同归。过去电子游戏黎明时期限于硬件机能的缘故，制作人只能将操作的乐趣作为体现游戏内涵的重点。在如今高机能化、大容量化的时代，表达游戏内涵的方式不再局限于操作的乐趣，越来越多的制作人通过游戏来表述自己的独特思想。因此，如今游戏内涵的主要表达特征就是个性化和具有思想性。

泰坦：我还想多问一个问题，在你看来，如何将世界观表达给玩家才是最恰当的呢？

DARKBABY：在我看来世界观的表达方式没有什么恰当不恰当的说法，比如宫本茂的《撒尔达传说－风之杖》中台词量并不多，但是不经意处还是对世象进行了辛辣的讽刺调侃。《MGS2》中角色大段大段的独白或者争论随处可见，小岛秀夫试图借那些人物之口阐述自己的观点。所谓取法不同，难分高下。唯一的差别可能仅限于厂商的技术力和制作人当时的工作状态。

泰坦：嗯……你说《塞尔达传说 风之杖》有在不经意处对世象进行辛辣的讽刺调侃，我也有些体会。当时会心一笑之后，只有一个感觉：这游戏的确不错——不过不推荐给那些急性子的玩家（笑）。那么张弦大哥，你的看法呢？

张弦：这个问题其实还是我前面说的，对游戏“内涵”的追求，也是游戏的娱乐要素中的重要组成部分。但是人们对娱乐的理解是多种多样的。有人希望能像电影里的英雄一样，能够凭着拳脚功夫横扫匪徒，所以就有了动作游戏；有人希望在游戏里过一把体育瘾，所以就有了体育游戏；有人希望在冗长复杂的游戏里扮演一个角色，这样就有了RPG；也有人幻想自己是将领或是一个君主，统帅千军万马，这样就有了SLG……每一类游戏都有它独特的娱乐性，也因此拥有了自己的固定玩家。这是一个多元化的时代，游戏所传达的意识、世界观也是丰富多采的。正如在你的问题中所提出的，不同表现手法的游戏所针对的玩家也不同。哪怕是同一款游戏，基于玩者自身的素质、生活阅历不同，所能理解到的“内涵”也不尽相同。像《寂静岭》这种开放式思维格局的游戏，每人都能从中获得独有的感悟，就更是上品了。有人喜欢《最终幻想》的“魔法”世界观，有人却喜欢《莎木》的现实主义世界观，有人喜欢《ICO》的清纯，也有些人喜欢《寂静岭》的晦涩。喜欢某一种世界观的玩者可能会排斥另一种世界观的游戏，但这并不妨碍这些不同世界观的游戏都成为优秀作品。

泰坦：是啊……

张弦：我觉得看一个游戏有没有“内涵”，并不是要求它有多深沉、多故弄玄虚，而是看他是不是切切实实让玩家有所感悟与触动。表达内涵的手段是多种多样的，但最好的莫过于“蓝田日暖、良玉生烟”、“盐入水中，无迹可求”的境界。

泰坦：呵呵……这就是传说中游戏制作的最高境界了吧（笑）……SILENCE的看法呢？

SILENCE：这个问题其实和第一个问题是统一的。所谓的游戏内涵究竟是什么似乎在国内一直没有一个定论。我认为，“游戏内涵”有两种解释方式。第一种是狭义的“内涵”。这种思潮显然将游戏的介质作为对象，认为难度、流程、剧情、游戏方式、平衡性等等构成游戏趣味性的物理要素才是“内涵”。这种思潮明显是从玩家受众的角度来考虑的，从这一角度来讲，完全正确。游戏的趣味完全来自于表面介质，深层外延不能直接构成游戏的娱乐性。另一种则是广义的“内涵”。意指除了游戏本身以外，是否能有哲学文学化的生发，能否使玩家产生游戏之外的感动和对生活的联想通感才是一款游戏最大的魅力所在。这种思潮可以相对比较忽视游戏内容形式，可以忍受游戏娱乐性的止步不前，而较关注自己的情感世界观是否能在游戏内容之上得到额外的投影。《寂静岭2》是其中最为突出的代表。

泰坦：这种解释方式很值得研究。

SILENCE：我认为，任何艺术形式的内涵都是建立在内容形式和现实反映衍生的高度统一之上的，因此割裂游戏本身的构成内核和广度外延都是不对的。《勇者斗恶龙》在本身的游戏质素和趣味性上达到了相当的高度，但它不具有任何“游戏之外”的生发扩展；而《寂静岭2》、《ICO》这样高度艺术化的作品，因为在游戏介质方面投入的相对薄弱，竟然也会受到部分玩家的批评。从人文角度来说，高度赋予艺术外延的作品是真正的艺术品，是真正具有内涵的一种媒介方式，也是我个人比较推崇的游戏风格；但是，商业产品的主流永远都是直观的娱乐形式的产出，地位永远不会受到艺术化制作理念的撼动。而每一个玩家都会因为各自的世界观不同，着眼点不同而偏向接受两类不同的“内涵”概念，没有必要统一，也不可能统一。各取所需，

本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

多层分流才是商业产品赖以存活的最大生命力。

泰坦：说得很好，大多数情况下，游戏的可玩性内涵与诸如画面之类的艺术外延的确是密不可分。另外我觉得你提到的多层分流也是索尼一直倡导的市场分类，任天堂就不愿这么做……现在让我们换一个"另类"一点的话题，嗯……《英雄》应该是当前比较敏感的电影吧，诸位可能也都看过。无论如何这都是一部比较大气的商业化、国际化的片子。导演张艺谋试图在影片中通过好莱坞向世界展示中国"侠之大者"的精神，受到广泛关注。同样，在游戏界，大投资、大手笔、大宣传的所谓"国际化"的作品往往会受到更多的关注，如《最终幻想》、《潜龙谍影》等等，而一些公司（譬如索尼娱乐）的关注生活的精致小巧的作品则少有世界范围内的认可，各位认为这样的现象会影响到今后游戏制作的发展方向吗？先听听张弦大哥的看法吧！

▲《英雄》这部片子目前已经创下了中国电影史上的票房最高纪录——2亿元人民币，打败了《泰坦尼克号》在国内1.6亿票房收入的神话。

张弦：对不起，我不怎么明白你这个问题的意思。你是不是想说，类似于电影，那些"大制作"的作品就容易被认可，而细腻表现普通生活的"小成本"作品就往往被忽视呢？

泰坦：嗯……大致是这个意思。

张弦：如果是这样，那我觉得你的说法不妥。

泰坦：哦？请指教（笑）！

张弦：呵呵……先说电影。国际上电影有多种奖项，既有"奥斯卡"那样为商业大片而设的，也有"嘎纳"那样专门为独立电影而准备的。只要你是优秀的作品，不管成本规模如何，都能找到针对自己的奖项。就像不能指望用《泰坦尼克》去争"嘎纳"，也不能用《十七岁的单车》去争"奥斯卡"一样，拍电影的人必须清楚自己的作品是哪种类型，然后去争取相应的奖项。《英雄》显然是奔"奥斯卡"去的，所以明显的好莱坞风格化，全片充斥着大量的"形式大于内容"的包装要素。它的"内涵"如何是见仁见智的事情，但有一点可以肯定，作为一部商业电影，它符合自身的定位。再来看游戏。要说卖得最好的，似乎恰恰不是你说的那些"大手笔"，而是像"随身玩伴"、"口袋妖怪"那样的"小"游戏吧。

泰坦：唔……这些小作品大卖倒也是事实啊！

张弦：游戏要卖得好，关键还是要有游戏性，有趣、好玩，而表达方式一定要简单，要能让全世界说不同语言、有不同信仰、不同年龄、不同社会阶层、不同文化层次的人都能轻易接受。至于"大投资、大手笔、大宣传"的作品往往会受到更多的关注，这是必然的，因为外在的包装是最先被人接受的。引起关注是第一步，如果不能引人注意，那么即使有再好的游戏性又有什么用？正如好莱坞商业大片影响了全世界的商业片标准一样，游戏的风格也趋向于好莱坞化。豪华包装"大作"确实形成了业界的风气。但是正如我前面所说，"游戏性"才是一个游戏的真正灵魂，如果丧失了这个灵魂，越大的制作只能给厂家带来越大的损失。

泰坦：原来是这样，看来作品初始的定位取向也很重要，不同口味、不同层次的游戏分别被不同的玩家群所接受，大的宣传和大规模制作则是一种底层保障。SILENCE能不能从不同的角度来谈谈呢？

SILENCE：嗯，我想大制作、广泛的合作是当前游戏业发展的主流。游戏业本身在不断上升发展，但是和任何商业产业一样，在宏观大发展扬弃阶段之前，通常会造成某些微观现象（尤其是市场业绩）的临时衰退。不可否认的是，目前日本游戏业整体业绩都在下滑，两极分化更为明显，而随着主机硬件更新换代的速度加快，高投入大制作是许多游戏公司迫不得已选择的竞争手段。在未来的几年中，随着次世代主机的进一步成熟，尤其是2005年左右下一世代游戏主机的产生、竞争，对于厂商的规模运营的考验越来越严峻。生产成本一再的扩大，而市场回报比起十六位机时代以前有着相当程度的萎缩，这使得合作合并成为当今日本业界首要现象，在将来游戏作品成份上，除了大作续集继续占据主流以外，大制作也会成为一块通用的招牌。

泰坦：SILENCE考虑得很远啊……

SILENCE：和电影一样，越来越高昂的制作成本成为了票房第一角逐能力，惟一不同的是，游戏的硬件技术过分领先于时代需求，因此才会出现这样盲目躁进和业绩持续下滑的背反现象。

泰坦：哦？这个看法倒是蛮新颖……

SILENCE：我认为随着电玩技术在不久将来的定型以及更高程度的成熟，市场场容得到扩展之后的稳定，游戏产品的制作会逐渐平稳下来。更重要的是，随着游戏制作人模式的不断推广，和制作科学以及周边技术的高度发展，一定会将制作成本降低。优胜劣汰、吞并合流之后我们将再度看到一个繁荣的游戏业界！

泰坦：我还是希望在自己还深爱电视游戏业的时候迎来这一天啊（笑）。那么，DARKBABY来发表一下见解吧！我想说明一点，被大众接受的小成本作品毕竟还是少数，甚至"叫好"和"叫座"也不能等同……

DARKBABY：大多生活化的小品游戏至今没有获得世界范围认可的原因不外乎两条。其一是厂商的商业运作机制，在TV游戏界畅销游戏几乎是和大投资、大宣传完全划等号的，推广力度不足造成了此类产品无法取得更大成功；其二便是东西方文化的巨大差异，类似SCE在日本大受欢迎的《多罗的休日》和《我的暑假》等一些游戏都带有非常浓厚的地域色彩，这样的游戏很难在欧美等其他市场获得认同。肩负着引导业界发展方向的两大厂商任天堂和SCE，在2002年度各自力推的几款所谓超大作销量都不尽人意，相反低成本的生活化小品游戏却收获颇丰，SCE《我的暑假2》累计销售突破了40万成为该社夏季商战的主力产品，而任天堂的NGC版《动物森林+》不但在日本突破了50万份，在北美至今也销售了约30万，甚至还被GAMESPOT评选为年度最有创意的游戏。生活化的小品游戏与任天堂前社长山内溥鼓吹的"短、小、轻、薄"思想实际完全相吻合，相信未来类似的作品会不断涌现出来，如果能够突破地域限制并加强广告宣传力度，引发全球性的热卖也并非没有可能。

泰坦：难哪！突破地域限制的灵感并不是随时都会迸发出来，这类优秀之作出现的时候，广告宣传也仍然是被决策部门分配给一些大制作的游戏了……譬如《ICO》的前期宣传实在是让人心寒。这样的情况怕是短期内不会有所改观。现在我们回头来谈一个经常被提及的问题：近来的游戏作品当中，不断有一些暴力或挑情的元素出现，这些作品似乎还很大卖。无论在日本还是美国，很多制作公司都认为优秀的作品是不必刻意回避某些传统禁区的。对于这样的观点，诸位怎么看呢？我想先听听DARKBABY的看法。

DARKBABY：从理论上说成功的作品首先取决于能否自由表达创作者的思想，过多的限制和回避确实会大大削弱游戏的感染力度，例如我无法想象完全去除暴力元素后的《GTA3》会是怎样的品质。但是游戏作为一种大众娱乐项目，其受众80%都是20岁以下的青少年，这些人辨别是非的能力相对薄弱，类似《GTA3》这样一些充满血腥暴力乃至淫秽反动的游戏很容易产生不良引导作用。去年美国某州已经出现两名青年模仿《GTA3》游戏中的行为大肆盗窃数十辆机动车的案例，至于欧美连年上升的校园枪击事件更是有许多社会人士将之归罪于日益泛滥成灾的FPS类游戏，显然如上的指控并非全是毫无根据的攀诬。在游戏中过多融入暴力和煽情要素本身也说明了开发者设计思想的黔驴技穷，现在诸如《GTA3》、《DOAX》这类游戏虽然如日中天，但长远看将对游戏产业造成很大伤害，目前已经有包括澳大利亚在内十多国严令禁止《GTA3》及相关产品公开销售，包括中国在内的全

本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

世界范围关于电子游戏危害性的辩论甚嚣尘上，如果不及时对游戏的内容进行合理控制，未来电子游戏产业的发展将受到严重制约！事实证明，只要是好游戏，即使没有色情、暴力照样能大卖，最近的《口袋妖怪红宝石／蓝宝石》、《实况足球 6》等作品的优异销量已经充分证明这一点。

泰坦：澳大利亚禁止《GTA3》公开销售我还是初次听说，这种做法也真是斩草除根了吧……SILENCE 怎么看？

SILENCE：我认为不同的需求决定着不同的内容。可以这么说，世界文化史上真正推动文明发展的娱乐媒体往往离不开暴力色情这类人类本性的作用。我认为，暴力色情并非一定就是不健康的，关键还是取决于这些现实因素是否能和游戏的内容形式统一，是否能有助于游戏内核和中心思想的阐发，而不是单单的以辞害义。举个例子，世界名片《感官王国》在暴露和色情方面尺度上的把握，甚至要超过大部分真正的色情片，但是色情内容高度统一于反映战时人民虚无麻木的中心主题，却决定了它是一部真正的艺术片而非色情片。看这部影片时，你会忽略那些色情表演，而真正的对导演反映的社会现象作认真的思考和人文关怀，由此生发出艺术感染力。

泰坦：好像……我观看的时候还没想到那么多呢……也许是当时年幼吧……

（众大笑）

SILENCE：其实游戏也是这样。《GTA》和《真人快打》类似，都是借助于暴力的原动力而产生市场价值，但这两者有明显的不同。《GTA》的题材和电影化的制作方式决定了它在暴力表现程度上必须达到一定的张力，可以说，离开暴力，就不可能产生游戏性如此之高的《GTA》，是其游戏内容的必要构成要素；而《真人快打》作为一款格斗游戏，血腥暴力并不能有助于游戏平衡性和对战性的深化，只是因为一开始就获得了市场回报而逐步固定为一个成熟的品牌，它是为暴力而暴力，是背负着一层无法脱下的壳。从我个人来说，我更欣赏《GTA》这样内容形式统一的“暴力美学作品”，而摈弃《真人快打》这样将暴力纯粹作为附加值的作品。当然《真人快打 5》确实是一款对战性突出的格斗佳作。这就好比同样是两位电影大师表现暴力并且内容几乎一致的作品，我更偏爱奥利佛·斯通的《天生杀人狂》，而比较反感维吉妮·德斯彭特的《悲情城市》一样。至于去年炒得沸沸扬扬的日本电影《杀手阿一》则完完全全是个荒唐可笑的垃圾把戏。

泰坦：回头一定要看看你提到的片子，我自己刚刚购买了一套《教父》收藏，呵呵……张弦大哥如何看？

张弦：我不知道你所说的“暴力、挑情作品”大卖具体都是指哪些游戏。暴力与色情本来就是娱乐的一个重要因素，但是既然作为一个面向公众的娱乐产品，那就必须有所节制。国外电影有分级制度，不同年龄的人只能看不同级别的电影。电影审查制度很严格，每部电影都必须标出自己的等级。游戏也是如此，同样也有严格的分级制度。现在的游戏上经常有“全年龄”、“18 岁以下禁”这样的标记，有的还有“本游戏内含出血、暴力”的警告，这样便于玩家在购买之前就可以作出选择。并不是所有电影都是适合给孩子看的，同样，并不是所有游戏都可以给孩子玩。这是一个常识。不过，目前最热卖的一些大作，却恰恰在尺度上控制很严，几乎没有违禁的镜头。这正是考虑到希望能让绝大多人接受，从而获得尽可能大的市场。好莱坞电影也是如此。

泰坦：不过日本人比较含蓄，《最终幻想 X》虽然没有什么违规镜头，许多画面还是让玩家产生无尽联想……比如说我（笑）。我近来尝试了一些韩国游戏，首先是发现日韩游戏的音乐风格有很大不同，我个人以为韩国游戏中的音乐更接近美国味道。在音乐以外，如果我们能够涉及到PC游戏，会发现韩国PC游戏在制作上大多是在效仿美国的某些大作品，而TV游戏则逼近日本风格……这些游戏虽然模仿痕迹很浓，到底还是取得了很大的成功。有人认为韩国游戏跳过了成长期，目前正在过多地模仿日本游戏的衰退期；这些分析家认为，过度地模仿日本、欧美游戏的艺术化风格必然会导致最终的失败。说到国内，一些 PC 游戏厂商的模仿癖更是让人哭笑不得。对此，诸位能不能结合自身的体验谈一谈看法呢？张弦大哥先说吧！

张弦：模仿是学习的必经阶段。二十世纪中国的电影就是从模仿好莱坞开始的。至于目前的中国游戏，说得不客气些，那根本就不是模仿，而是一种简单抄袭、投机取巧的拙劣的商业行为，很多人都是抱着“骗一票就走”的想法，由此只能造成恶性循环，令国产游戏走向死亡。我也知道确实有一些真正想做好游戏的有识之士，可是社会大环境如此，他们要脱离这个泥潭，很难。

泰坦：这个想必对 PC GAME 有接触的玩家都深有体会……

张弦：电子游戏和电影同属于休闲艺术。休闲艺术的发展需要以富足无忧的经济实力为后盾。往往在一个繁华的社会，就能够孕育优秀的休闲艺术。而在一个实用主义至上，人人充满浮躁心态的地方，很难有适合休闲艺术生长的土壤。电影如此，游戏更是如此。

▲可能大家都没有听说过 PC 平台的《最初幻想》吧？这款号称要与《最终幻想 X》一拼高低的游戏据戏称可以完美移植到 FC 而不缩水。

泰坦：张大哥说得很深刻。这的确是很尴尬的事情，大环境如此，我们有时也无能为力。DARKBABY 怎么看呢？

DARKBABY：韩国相当部分的单机和网络游戏都借鉴了美国的《暗黑破坏神》系列，但是至今为止还没有一个能够达到原作的制作水准。国内的早期 RPG 大多照抄《仙剑奇侠传》或者《轩辕剑》系列，结果至今仍在低水平状态徘徊。这些活生生的事例都充分证明了单纯的模仿绝对不能促进发展。近一段时间来，国内PC业界的模仿风已经到了鲜廉寡耻的地步，先后出现了诸如《最初幻想》、《皇家纹章》这样令人齿冷的货色，甚至据说某厂商正秘密企划一部名为《真·男神转生》的东东……

泰坦：不是吧……

DARKBABY：哼，泱泱中华文字之奇妙可见于斯。

（众大笑）

泰坦：呵呵……的确太强了……

DARKBABY：有很多人斥责《血狮》的劣质，但这毕竟仅限于技术力和创作思想的疏失，而那些明目张胆的“模仿”则将成为断送国产游戏未来前程的毒药！当然在国内的游戏业界目前还存在着诸多不为人所道的制约因素，我们不能简单将国产游戏的恶质完全归咎于厂商或者开发人员，但是那些似是而非的低层次模仿绝对是没有出路的。有人说日本电子游戏产业的进步也是借鉴了欧美早期的制作理念，诚然如此，但借鉴并不简单等同于模仿，日本最初的 TV 平台 RPG《勇者斗恶龙》的诞生受到《巫术》系列的很大启发，然而《勇者斗恶龙》虽然在世界观上有所取法，在系统等方面却进行了大幅度改良，如此才一举确立了自己的不朽地位。《勇者斗恶龙》热卖后一时间诞生了大量相似的克隆产品，最终存活下来的那些都是类似《最终幻想》、《真·女神转生》等独树一帜的优秀作品。对于目前我国的制作人来说，与其囫囵吞枣还不如细致研究一下他人游戏的精髓所在，慢慢摸索出一条适合自己的道路来。《轩辕剑》系列是一个很值得学习的成功范例，炼妖壶的概念很可能是从《真·女神转生》的怪物合体获得的灵感，但是大宇在借鉴的同时融入了大量“自己的东西”，形成了一套在艺术性和平衡性等各方面都具有自身特色的系统。

泰坦：《轩辕剑》我一直有收藏，对这个系列还是很支持的，原创成分不少。但国内游戏业实在是无武侠不游戏，无游戏不武侠；一个题材炒起来之后，什么烂作品也敢出……

DARKBABY：我个人的想法，对任何一个有“独到见解”的国产游戏，即使其因为开发成本或者制作技巧等因素而稍有欠缺我们也应该对其宽容

本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

支持。而对于那些刻意抄袭模仿的货色，即使尽善尽美到足以乱真，还是应当无情鄙弃！我们需要一些自己的东西——这绝对不是盲目的狭隘心。

泰坦：说得好。那么，SILENCE 对这些问题持什么态度？能不能先说说对韩国仿日游戏风格的看法呢？

SILENCE：我想先说新一期的《FAMI 通 WAVE》里有一个很有趣的访谈，采访者漫画家柴田亚美请 ENTERBRAIN 社长（编注：也是《FAMI 通》的主编）滨村弘一描绘一下 2004 年到 2007 年日本业界的未来图景。待滨村弘一侃侃而谈之后，柴田亚美也展示了自己描绘的未来业界展望，其中第一条就是"韩国游戏制霸全世界"！

泰坦：这……

SILENCE：呵呵，这固然有点玩笑的意思，却也反映了相当一部分现实。当今东南亚地区，"韩流"席卷一切，无论在音乐、影视还是游戏领域，韩国的完全商业化运营模式逐渐征服了一些其他国家。在当今的日本，韩国游戏强袭登陆，尤其以《天上碑》为代表的网络游戏，以势不可挡的强大气势笼惑无数日本玩家。而在中国，国内的电脑游戏产业几乎就是靠着韩国网络游戏支撑。这真的很有意思，一向因为没有自身文化主体，全面模仿日本文化而被看不起的韩国外来结构文化居然也能够反过来侵蚀其两大文化母国，这不由人们不静下心来思考。以去年韩国两大热门电影《我的野蛮女友》和《我的老婆是大佬》来分析，韩国娱乐作品非常单纯直接的将商业性作为一切"内涵"，在制作上非常中性，它不会盲目追求艺术性，而是同时在娱乐性品质上精雕细刻，成为方方面面都说得过去的商业佳作。而其后的《火山高校》更是将日本式的漫画夸张和香港商业武打片的内容模式蓄意扩展到了颠覆变形的程度，同样在票房上获得满堂彩。以《龙族》和《传奇》为代表的网络游戏，几乎就是普遍的 UO（线上创世纪）类型和日本化游戏制作风格的完全统一，品质上不容置疑，但实在没有过多的深层内涵和外延（这也是为什么韩国游戏以网络游戏为主体的原因），却使国内百万玩家达到疯魔的地步。

声称在测试阶段就突破了800万用户的韩国最新3D 网络游戏《奇迹（MU）》，其游戏架构全盘模仿了美国暴雪公司的大作《暗黑破坏神》系列。

泰坦：韩国网络游戏风靡大陆的确不假，我曾经参与过《奇迹》这部韩国网络游戏的测试，客观地说，游戏的确有亮点，虽然整个构架基本上就是在照搬《暗黑破坏神》。

SILENCE：我觉得，模仿永远都不是可耻的。艺术的进步和艺术本身根本就是来自于人类对现实世界对现实生活，也是对历史艺术遗传的模仿。在模仿中找到自己的定位，永远比刻意的特立独行而实则空无一物来得高明，模仿达到成功更需要一个成熟的本体底蕴。韩国以外来文化为重要构成部分的文化结构早已经牢固形成，因此才能达到在沿袭和模仿中逆向产生作用。至于国内，究其根本，甚至尚且没有产生真正的产业，加上一直到现在还是内向型的文化结构，因此模仿必然失败。只有游戏产业在中国逐步形成、成熟，才有可能在借鉴和寄生的基础上开拓出自己的道路。这个过程，相当的漫长。而随着世界电玩产业的扩展融合，韩国电玩产业会更加接近日本（日本的游戏业在向欧美风格靠近，因此韩国游戏的西化特征也会越来越明显），甚至成为东方电玩产业的一个有机组成部分。我个人认为，下一时代的电玩特征不会再很细致的分为"韩流"、"日本流"，而是逐步融合为"世界流"。这是永恒的发展规律，也是我们中国电玩业十多年之后才能真正融入的客观现实。

泰坦：非常好，这也是很透彻的总结吧。说句心里话，我也期待着游戏产业能在中国逐步形成，走向成熟，让逐步艺术化发展的电视游戏得到应有的认可——当然，我很欣赏"游戏本身就是一种艺术"的说法。古训说分久必合，希望有一天世界的游戏艺术都能融合为一体，不再有那么多无味的派别。好，今天时间不早了，我们这次讨论也不得不就此告一段落（笑），最后几分钟时间就留给三位简单总结一下。张弦大哥先说吧！

张弦：我的观点是电子游戏本身就是一种艺术，一种跟电影并存的艺术，一种诞生在二十世纪后半叶，伴随着信息时代而兴起的新型艺术。所以我认为不存在什么"电子游戏艺术化"这个问题。任何艺术都有它的成长过程，都要在成长过程中不断借鉴、吸取、融合其他艺术的精华，使自己逐渐成熟、完善起来。电子游戏同样也是如此。谢谢大家。

泰坦：非常感谢张弦大哥能从百忙中抽出时间参加这次访谈，你的见解一定会让大家有所收益的。下面请 SILENCE 来总结……

SILENCE：人类是剩余精力的动物。种种文化痕迹似乎限定了人们很难接受娱乐就是单纯娱乐的概念，总是想着将自己喜好的娱乐品提升到某个高度。因此无论网上有多少对业界评析的口诛笔伐之声，我们这些"意淫专家"还总是要装作看不见，继续高谈阔论一样（笑）。作为娱乐商品，游戏艺术化其实没有什么太多的意义，但是，"我们总是想触摸并推动面前的世界，虽然我们并不能改变什么……"

泰坦：呵呵……别过这么多时日，SILENCE 还是那么风趣！那传说中以冷漠清高著称的 DARKBABY 呢？最后想说点什么？

DARKBABY：谁说我冷漠清高了？个人非常欣赏这种访谈的方式，对游戏有着不同欣赏口味的撰稿人自由阐述各自想法无疑是一种极具欣赏价值的交流手段，希望这种方式能成为保留节目并不断拓展交流的层面。一直以来我认为《游戏机实用技术》存在的最大弱点就是缺乏"互动"，互动泛指人与人之间就某个焦点问题或者突出现象直接而深入地探讨，如果真正实现了编辑、撰稿人、读者三位一体的互动，那么杂志的可看性和思想性还将进一步提高！当然把握尺度也是很重要的事情，传统媒体毕竟不同于网络 BBS，绝对不能成为部分人无聊发泄的舞台。非常感谢泰坦的访谈，期待着再次参与……

泰坦：好，我也非常荣幸能有机会与 DARKBABY 一同探讨一些游戏的话题，你提到的对《游戏机实用技术》杂志的建议我想在座的编辑也都听到了，以后一定会有所改进。最后再次感谢诸位的参与，我们下次再会！

张弦、SILENCE、DARKBABY：再会！

（访谈全文完）

编后

从国人听说电视游戏到今天，差不多是二十年了。人的一生当中有多少个二十年呢？三个？最多四五个吧。电视游戏从初生婴儿开始在国内一路蹒跚而行，二十年来姥姥不疼妈妈不爱，从来也没经历过什么欢乐和欣慰。这一路的坎坷，这一路的辛酸，提起来还真是不易。路是怎么走过来的，我们都是见证人。曾经有那么一天，寓教于乐的神话被无神论者无情地拆穿之后，失掉惟一保护的电视游戏开始在国内经受一次又一次的大批斗，谁家孩子沾了电视游戏那必定是一辈子没出息……曾经还有那么一天，"电子海洛因"的泛滥给"吸食者"带来的阴影突然就超出了世人的想象，各大媒体对这种电子垃圾的口诛笔伐此起彼落，竞相争鸣，宛若涸泽一畔的焰火，煞是靓丽……有那么多不光彩的"曾经"压在身上，电视游戏居然还是苟延残喘着活到今天。转眼2003年的春天到了，生产力进步了，科技发展了，附加到游戏中的艺术价值也多了。有心人终于发现原来可以用艺术这两个字来给游戏"戴高帽"，他们是多么兴奋啊！机不可失，失不再来，干嘛不抓住它呢？明天还是不是不断破灭的泡沫，谁都没把握，于是今天就有了这次访谈。游戏不是垃圾，游戏不是海洛因，游戏是艺术。谁说不是呢？

主持人：泰坦　2003 年 1 月

本专题包含的论述均为各撰稿人自己的观点，并不表示本刊一定赞同。

话梅杂志&3DM-SMV

文：多边形

前线狙击

TIME CRISIS 3
化解危机 3

ARC	NAMCO	光枪 STG	1～2 人
	2003 年春季发售		－
System246	－		－

▲街机框体在外观上几乎和 2 代如出一辙，就连所用的光枪都一样。

这次为各位带来的是即将面市的NAMCO光枪射击游戏——《化解危机 3》的最新情报。《化解危机》作为NAMCO最值得骄傲的光枪系列，绝对称得上经典中的经典。这次《化解危机 3》的开发平台采用的是与PS2互换的业务基板System246，虽然这次为各位介绍的只是街机版的情况，但根据准确情报，NAMCO将《化解危机 3》移植到PS2上已经是板上钉钉的事儿了。《化解危机 3》在基本游戏规则上与二代并没有太大区别，那么新作的进化体现在那些方面呢？且看下文。

Check 1 新概念

如何让玩家获得更强烈的临场感，更加投入游戏呢？制作人萨川隆史介绍：《化解危机 3》将引入电影化的新概念，更多电影的表现手法将引入游戏中。更加火爆的枪战场面，变化更加丰富的场景和射击方式，以及完全电影化的过场都会让游戏处处充满了表演性和观赏性。其实从 2 代我们就能体会到游戏已经大大提高了观赏性，经过一场激战之后，玩家还能够再观赏精彩的动画，的确十分过瘾。光枪游戏发展到今天的确给人一种捉襟见肘的感觉。单靠画面的提升已经无法满足广大玩家的需要，《化解危机 3》能否给我们带来一丝新意？我们只有拭目以待！

Check 2 新系统

《化解危机3》依然保留了系列独特的踏板躲避 Reload 方式，并且以双机台联机的形式进行游戏。3 代最突出的变化就是武器选择系统。我们可以看到游戏中有 4 种武器可供选择，它们分别是手枪、乌兹冲锋枪、霰弹枪和火箭发射器。玩家可在游戏中任意切换使用这 4 种武器。武器的性能存在着很大的差异，所有武器的子弹数量都是有限的。NAMCO这样设计是为了增强游戏的战略性，根据敌情选择最正确的武器是玩家必须思考的问题。一味的胡乱射击只会令玩家陷入举步维艰的窘境。制作人萨川隆史介绍说：所有武器都可以保留到下一关继续使用。

Check 3 无分支

根据资料我们得到一条“可怕”的询息，制作人萨川隆向记者坦言：在《化解危机 3》中将不会有分支路线出现，游戏将按照 1P 与 2P 两条路线进行。也就是说在整个《化解危机 3》中，玩家最多只能玩到 2 条路线。这一设定太令人费解了。增加分支路线是过去光枪游戏延长游戏时间，增强游戏重复可玩性的一个很普遍的做法，而《化解危机 3》却放弃这一做法到底是为什么？可能制作人认为《化解危机 3》根本就不需要利用分支路线来增强游戏的魅力吧。

其实自从《化解危机2》支持双屏联机游戏开始，游戏就放弃了分支路线这一设定。游戏只会在局部根据玩家的表现产生小段的分歧。根据现在收到的情报，《化解危机 3》同样会加入大量 Bonus（奖金）机关，玩家只要寻找到版面的 Bonus 机关就可以一劳永逸地消灭屏幕上所有敌人，这也是游戏一大乐趣之一。

▲请注意这张图片。它的角度是倾斜的，这说明游戏中玩家要以不同姿态进行射击。看来类似小马哥那样的飞身射击动作在游戏中会频繁出现。

据现在得到的资料，《化解危机3》在故事上与前两作并没有太紧密的联系。虽然现在公布了 3 位主角，但似乎女角色阿利西亚·云斯顿（造型酷似《KOF》中的莉安娜）只是作为剧情中一位关键人物在动画中出现，而玩家要扮演的是两位帅哥阿郎·达拿维和卫斯里·朗巴特与神秘组织进行战斗。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2003年3月27日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	–		7980日元

被“机战迷”奉为新一代“圣经”的《第2次超级机器人大战α》目前正在紧张地制作中，这一次分别公布了超级系（SUPER系）和真实系（REAL系）的原创机体和男女主角，真是令人兴奋啊！此外游戏的发售日也已经确定在3月27日，与《超级机器人大战IMPACT》相隔一年的堂堂最新作就快要和玩家见面了！

主人公身分判明！新的故事即将拉开帷幕！

根据“《机战》系列”的原则，主角们和其专用机都是属于BANPRESTO原创部分的新要素，也是贯穿故事主线的核心部分，存在价值自然不言而喻。由于故事方面紧跟着《机战α外传》，所以这一次的某些主角就是来自于《机战α》和《机战α外传》的，尤其是在国内拥有很高人气的“白发酷男”曾伽也登上了超级系首席男主角的宝座，想必一定会光芒四射吧！

超级系男主人公

曾伽·索博鲁托

他是一个性格刚直的武者，并且信念坚定，为目标而不懈奋斗。在巴鲁马战争（指《机战α》的那场战役）中曾经参加了“种的保存计划”——“PROJECT ARC”。他在地下人工冬眠设施“ARC CRADLE”内被冷冻起来保存肉体，后来因为设施遭受破坏而中止了。曾伽是惟一的生还者，为了复仇而投入新的战斗。

古伦加斯特叁式

古伦加斯特的最新型号，绝对是擅长近距离战斗的超级系机体。作为《机战α》里龙虎王和《机战α外传》里曾伽专用机スレードゲルミル的母体，这次以完全的形态参加战斗，相信必定隐藏着真正的战斗力。不知道“斩舰刀”是否风采依旧呢？

战斗画面最新奉献，沸腾的热血在升温！

三月二十七日！

按照惯例，每次在“机战新作”发售之前都会公布大量全新的战斗动画。继本刊1月B首次公开了部分战斗动画后，这一次将会为大家带来更强劲的视觉冲击！

大空魔龙

▲面对强大的敌方势力，使用巨型电钻破坏敌方的母舰。

▶对付主舰都不成问题，可以看出大空魔龙是一艘攻击型的母舰。

V型电磁侠

▼飞向高空聚集超电磁的力量，V型电磁侠的必杀技——天空剑V字斩发动！

▶已经超越当年动画素质的战斗特写画面完全重新制作！

战国魔神豪将军

▼久违的《战国魔神豪将军》再次出现在这款新作中。

▲当年的《麦克伦一号》是多少玩家儿时心中的经典啊！

盖塔G

▶作为“《机战》系列”中的“常驻”机体，盖塔G当然不会错过这一次的盛会了！

游戏中的机体在攻击的时候，其速度感和破坏力都是需要画面的表现来呈现在玩家眼前的，新的变化也自然会调动玩家的情绪！

绝赞！新生！

▲与当年《机战α》带给玩家强劲的视觉冲击一样，这款新作的改动幅度同样令人震惊！

▲虽然2D动画中的光源效果都是预先制作好的，但是其精细程度则是能够反映出制作者的心态。

前线狙击 第2次超级机器人大战α

第2次スーパーロボット大戦α

文：D·S

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超级系女主人公

水羽楠叶

在巴鲁马战争中担任龙虎王的驾驶员，某日受创的龙王机突然出现在她的面前。她为了得到已经断绝了音讯的恋人布鲁古利的消息，便投入了新一轮的战斗。

布鲁古利·拉古菲鲁多

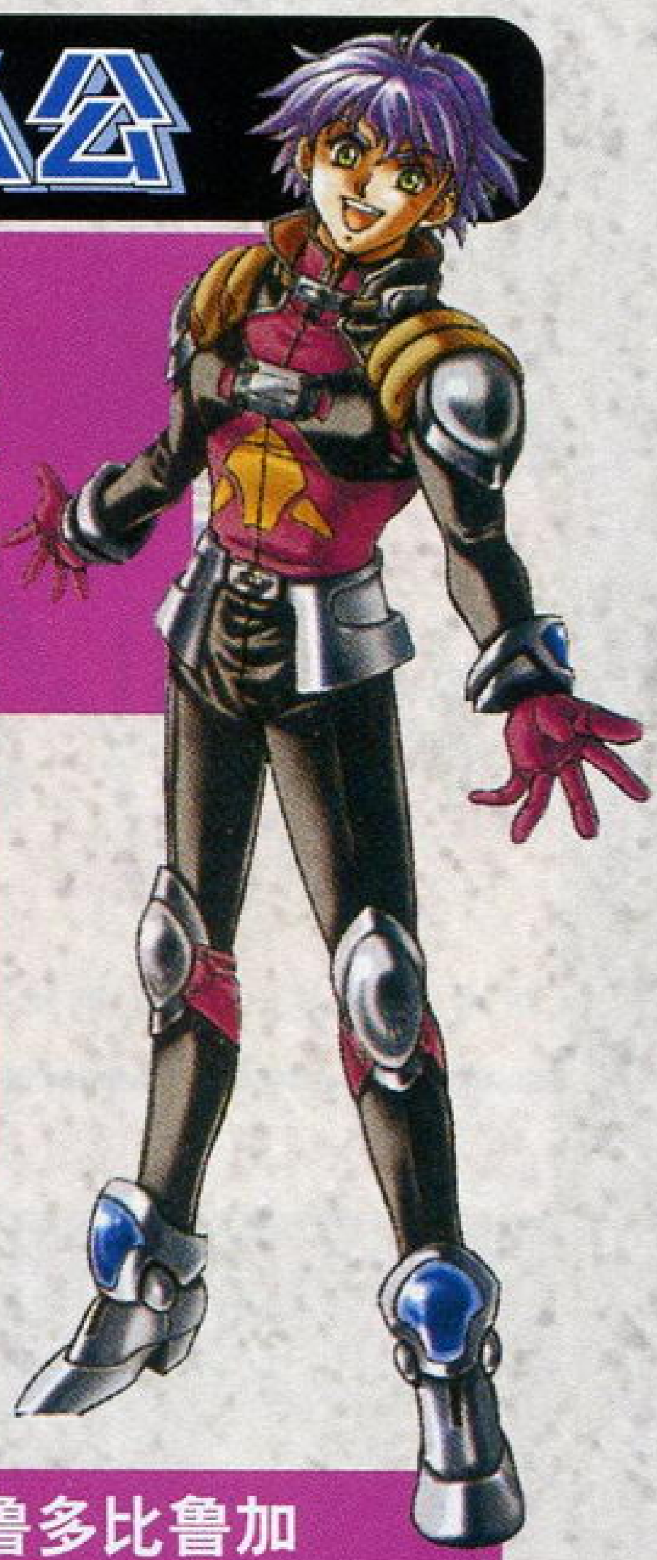
简称布克林。他本人拥有强烈的正义感，讨厌歪曲事理的人。巴鲁马战争后，在与恋人水羽楠叶一起逃离泰坦斯的过程中失散，目前下落不明中。

超级系机体设计——宫武一贵

龙人机

水羽楠叶乘坐的机体。濒临死亡状态的超人机·龙王机在搭载了古伦加斯特机体系列的部件之后，令这部人型机动兵器得以重生，但是同时也不可能变成以前的模样了。继承了龙王机的性能与特征，是一部擅长空中战和法术的机体。

真实系男主人公



阿拉多·巴拉格

地球连邦军的士兵，毕业于名为“学院”的驾驶员育成机构。凡事都能向前看，性格开朗。巴鲁马战争之后，连邦军的中枢被泰坦斯取代了，面对这种“地球至上主义”，阿拉多的内心对此抱有质疑。

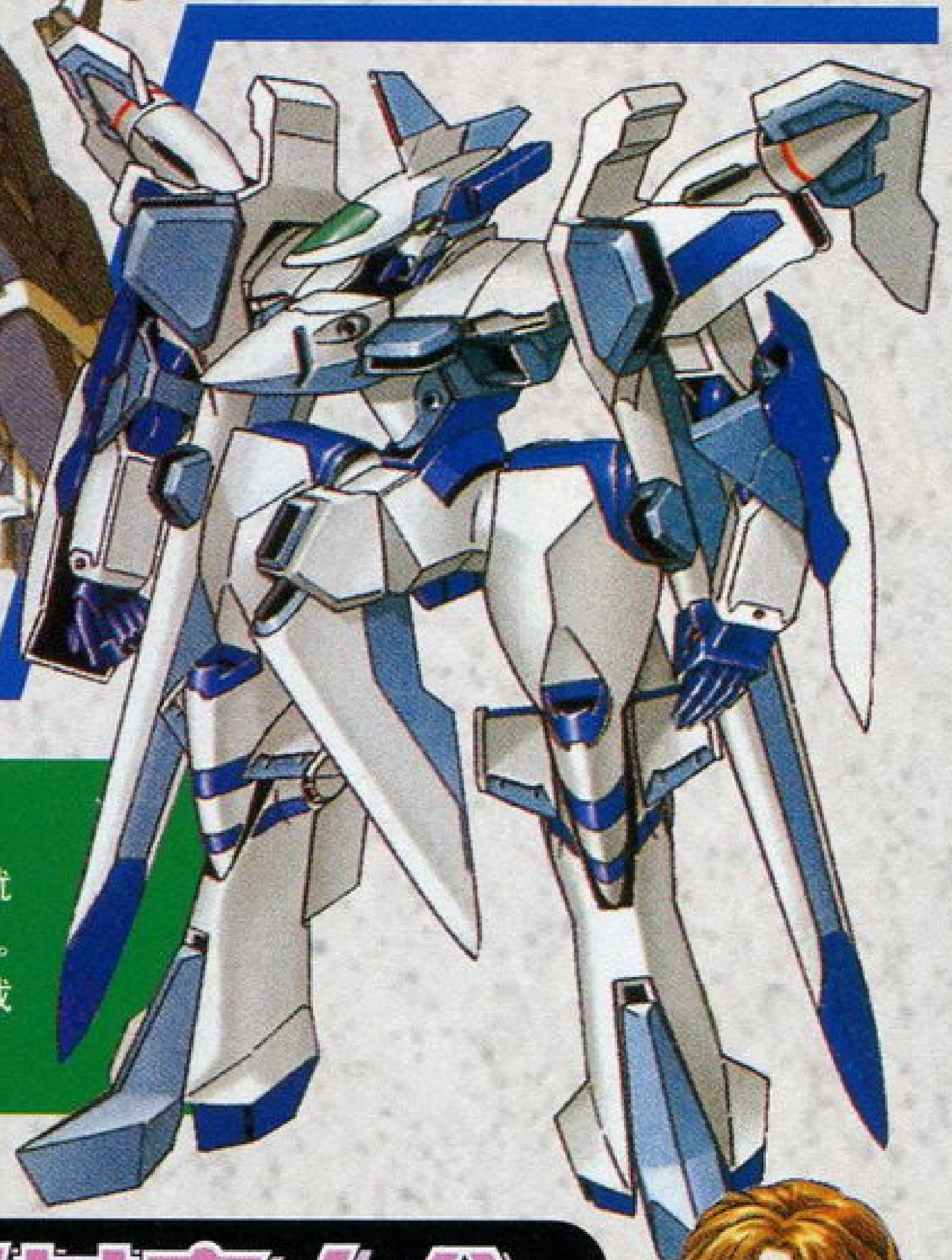
塞奥娜·苏柏扎尔

“学院”毕业的优秀的驾驶员。充满了强烈的优等生怪脾气，个性也非常急躁。不过她却很担心没有什么女人缘的阿拉多。因为从小受到“地球至上主义”的教育，憎恨兰德·贝尔部队，并跟阿拉多一起被派往伊撒的部队与兰德·贝尔部队交战。

真实系机体设计——大河原邦男

比鲁多比鲁加

作为以近距离格斗战为主的 PERSONAL TROOPER，也可以发动远程炮击进行战斗。（这似乎也意味着比鲁多比鲁加可以进行换装。）但作为 PT，比鲁多比鲁加并没有使用异星人的超技术“EOT”进行制造。



阿尔塔里奥

在 DC 进行“PROJECT TD”的时候就已经开发完成的可变型ARMOR MODUALE。以从事恒星间的远距离航行为目标，搭载了超小型的迪斯纳启动装置。

机动战士 CROSS BONE · GUNDAM

▲主人公特维亚堂堂登场。驾驶着X3参加战斗，攻击方式用“异常华丽”来形容可谓一点都不过分。作为制作总监督的寺田贵信曾经多次公开表示，《第2次机战α》是他多年来的心血结晶之作，会给那些老玩家新的感觉。

真实系女主人公

艾比丝·达古拉斯

DC的测试驾驶员。参加过机动兵器SIZE战舰的恒星间航行计划“PROJECT TD”，但训练中因为失控导致发生了严重的意外，而此后心中便留下了阴影。在巴鲁马战争开始以后，与琪高美一起经营着运输公司。

琪高美·达卡格娜

真实系女主角的辅助驾驶员，外表可爱性格却很坚强。与艾比丝同属于“PROJECT TD”的成员，也是阿尔塔里奥系统的开发者。在与艾比丝参加运输工作的过程中，遭遇到CROSS · BONE 海盗团的袭击。

故事背景

限定版 9980 日元！ FANS 必买！

新西历188年。地球上的人们正在对上次大战遗留下来的灾害进行复兴工作。其间，连邦军开始重建组织，异星侵略者正潜伏在地底积存实力并增强军备。而获悉此消息后地球上便先后结成了“太空魔龙队”和直属连邦政府的秘密防卫组织“GGG”。宇宙方面，兰德·贝尔部队开始调查新·吉翁军残党和 CROSSBONE PAN GUARD 等反地球连邦势力的动静。另外在火星上，以PRIVENT 为中心着手进行人工卫星计划，同时在对异星人战斗的据点增建军事设施，所有的和平捍卫者都在为对抗侵略者而努力，然而会有谁预感到战乱的序幕已经迫近了呢？

密切留意：近期公布最新的战斗系统——小队作战！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

百鬼夜行

文：邪魔天使
协力：阿修罗

特别企划

一说到日本的鬼，大家的头脑中的第一反应是什么？是爪如巨大镰刀的镰鼬，还是冷艳动人的雪女，还是头顶一个盘子的河童？相信很多玩家对这些神秘的东瀛文化很感兴趣吧。《月华的剑士》中可爱的阴阳师一条明的潜在奥义就是威力强大的"百鬼夜行"，而《遥远的时空中2》最后要面对的敌人也是"百鬼夜行"。所谓"百鬼"，并不是说有一百只鬼，而是指数量众多，像日本这个号称有八百万天津神国津神的国家，如果鬼的数量没过百那就真的说不过去了：（笑）"夜行"当然就是指的夜晚的队列，连在一起自然是指许多鬼在夜间的道路上行走的样子啦。而百鬼夜行最为有名的自然是平安时代的百鬼夜行了，想象一下，众多的鬼在街上行走是何等的壮观，如果跟他们照张相就更好了，哦呵呵呵呵呵……

谈到鬼，我们就不得不提到两位人物，那就是役小角与安倍晴明，这两位在鬼神界的天王级人物。

役小角（えんのおづぬ）、前鬼（ぜんき）和后鬼（ごき）

根据《源平盛衰记》等文献记载，役小角的本名应该是贺茂役君小角，属于一应神道名家贺茂一族的旁系。役小角吸收了一部分日本古代的山岳信仰，再加入了佛教中大乘佛教教派的内容，兴起了日本修验道和密教的基础，被称为役行者。因为役小角的行为和当时主流的宗教教派相违背，根据《续日本记》的记载在文武天皇3年（公元699年）他受到弟子告发，因为"使用妖术"而被流放到伊豆岛。但是被流放之后日本各地产生了多种灾变，文武天皇本人也得了心痛病，所以在大宝元年（公元701年）役小角被赦免罪行。回到故乡没有多久就有传说说他和母亲一起升天成为了神仙，也有说他们去了大唐。在役小角"成仙"后，历史上又出现了一位强大的阴阳师，他就是安倍晴明，两人之间的关系也有很多不同的说法。除此以外，关于役小角的传说还有很多，传说他从小就学习梵文，15岁开始就进入深山修行，得到了飞鸟·元兴寺慧观大师的赏识，传授给他可以驱散山中妖怪的咒术、后来成为了一种密教咒术的"孔雀之咒法"。这是一种利用曼陀罗来作法的咒术，它使得小角成为了山林的主宰。在后来的修行中，小角还掌握了来自中国道教的秘术"飞天之术"。根据传说，在天武3年（公元675年），小角通过祈祷使得修验道守护神金刚藏王权现显灵。其后，小角身边就多了两个如影随形的侍从，据说是一对叫做前鬼·后鬼（也有称为赤目·黄口的）的夫妇鬼。前鬼和后鬼的实体应该是居住在山里的非农耕原住民，在役小角的帮助下获得了智慧和各种技术，从而作为侍从跟随小角。在小角神格化以后，他们也变成了"鬼"来衬托小角的伟大。关于役小角和前鬼、后鬼描述最多的自然是《鬼神童子ZENKI》了，在《ONI零》、《东京魔人学园》和《女神转生》中他们也有很多戏份。

魑魅魍魉横行的平安暗世
我将带领你们去那个世界
那里是伟大的阴阳师安倍晴明的住所
如果不想被百鬼带走就紧跟我吧

除了役小角，另一个鼎鼎大名就是安倍晴明了，这位平安时代中期极不寻常的阴阳师相信大家也比较熟悉，在许多以日本鬼神为题材的游戏中我们都会看到他的身影，《遥远的时空中2》里面那位安倍泰明就是他的徒弟，是位冷俊的帅哥哟，咳咳，跑题了。言归正传，关于安倍晴明的奇谈数不胜数，现在就让我们一起步入安倍晴明的世界吧。

安倍晴明，谜一般的阴阳师

对于安倍晴明，用一句话来概括的话，可以说成是"解读森罗万象，来去自如的世上罕有的阴阳师，能自由地操纵鬼神，利用占卜术看破黑暗，利用咒术驾御黑暗"。听了之后是不是对他肃然起敬呀？在日本，安倍晴明已经被神格化了，关于他的事迹只会出现在传说中，这位君临黑暗世界的阴阳师到底是位怎样的人呢？

据说安倍晴明生于延喜21年（公元921年），死于宽弘2年（公元1005年），享年85岁。据《尊卑分脉》、《安倍系图》等史书记载，他是右大臣安倍家第九代大膳大夫益材的子嗣。据记载，在天德4年（公元960年），安倍晴明作为"天文得业生"的时候就以利用节刀占卜诸事的未来以及时日的凶兆等事情而崭露头角，之后曾担任天文博士·谷仓别当。长保3年（公元1001年），被封为从四位，长保4年（公元1002年）被封为大膳大夫，宽弘元年（公元1004年）成为左京权大夫，宽弘2年（公元1005年）3月是我们看到的安倍晴明最后活跃的时期。在《土御门家记录》中记载，安倍晴明死于宽弘2年9月26日，这一天也成为了安倍晴明神社的祭日。

安倍晴明作为阴阳师土御门家的始祖，将阴阳五行的宇宙论发扬光大，还操纵被称为"式神"的十二鬼神降魔除妖，预测天变地异，掌握着国家的和平安泰。其实我们中国人熟悉的"青龙"、"白虎"、"朱雀"、"玄武"四方守护神就曾经做过安倍的式神，即使是现在很多亚洲人的生活中都还相信诸如"风水"、"阴阳五行"之类的东西。

安倍晴明那富有传奇色彩的出生之谜

据《大日本史料》中《谠阳簪笔录》中记载，安倍晴明是谠岐国人，不过现在大阪市阿倍野区的安倍晴明神社的前面有一个标有"安倍晴明生诞传承地"的标柱，甚至还有安倍晴明生于筑波一说，看来古今中外这些奇人的诞生都是这样，有各种各样的说法呀。

虽然对于安倍晴明的诞生地众说纷纭，但是有一点却是可以肯定的，那就是关于他生前使用的那些阴阳术的故事，以及他的诞生是由"化生"而来这一传说。在《卧云日件录》里就写有"安倍晴明是'化生之物'"。在关于安倍晴明出生最有名的传说就是，他的父亲帮助了一只狐狸，而那只狐狸为了报恩而变成人形嫁给了他父亲生下晴明。（多么浪漫的人妖恋啊！但为什么我想到了《大话西游》……）安倍晴明是狐狸的孩子这一传说在许多艺术戏剧里都有描述，最有名的就是延宝2年（公元1674年）演出的古净琉璃《しのたづまつりぎつね付 あべノ晴明出生》（《土农田妻吊狐付 安倍晴明出生》）。而且这个传说并不只是在一个地方，相同的传说遍布各地，看来安倍晴明是狐狸之子一说从很久以前就开始流传了。

安倍晴明超人的异能觉醒

很小的时候安倍晴明就拜贺茂忠行为师学习阴阳道，晴明年轻时候的事迹

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在《今昔物语集》里都有记载。书中有这么一节，描写的是某一天，安倍晴明与忠行一起在路上走着，但晴明感觉到有鬼向他们靠近，在晴明的提示下，忠行一行才逃脱一难。自从这件事之后，忠行就再也没对晴明有什么顾虑，将阴阳道倾囊相授。年纪尚小的晴明能够看见鬼，忠行看出他有超出常人的异能，所以才将阴阳术毫无保留地教给晴明，可以说忠行已经被晴明的能力吸引了。对此忠行曾说过“授此道如移水”，也就是说像把一瓶水完全倒到另一个容器一样，把自己的知识教给别人，这对后来晴明在阴阳道中备受尊敬不无关系。而晴明那能看透前世与未来以及黑暗世界的眼睛，也是经常被世人谈及的话题。

到了中世，民间传说中描述安倍晴明神秘灵力的传说丝毫没有减少的迹象，相反在各种各样的书中都有记载。安倍晴明还向贺茂忠行以及他的儿子保宪学习天文道；而保宪将天文道传授给了晴明，将历道传授给了自己的孩子光荣，从此，从由贺茂氏独占的阴阳道就分长了安倍家（土御门家）的天文道，贺茂家的历道两个流派。安倍家的安倍晴明，这位统治黑暗世界被无数谜团包围的传说中的大阴阳师；贺茂家的吉备真备，这位能潜入他人梦中的非人（可以说是超人吧，汗……）也分别成为了各自流派的开山鼻祖，不过想必知道安倍晴明的人比较多吧。（笑）

江户时代，土御门家已经完全掌握了阴阳师的实权，成立了“土御门神道”，土御门神道的思想给各个神道的成立都带来了巨大的影响。另外，本来是阴阳道支源的贺茂家从室町时代后期就开始逐渐衰退，到了江户时代，土御门家就将“历”的发行权夺到手，之后就形成了土御门一家独大的局面了。但是，土御门家也没有就这样风光下去，明治维新以后，政府颁布废除阴阳道的政令，历的发行权又被明治政府夺回，土御门家也逐渐失去了权势，阴阳道也从历史上消失了。明治维新以后，失去工作的阴阳师也进入了一般平民生活，而以前那些被认为是最高国家机密的东西的历、吉祥占卜、方位学等都广传民间。现在的九星占卜、四柱推命都可以说是阴阳道的遗产。

讲了半天怎么还没说到鬼呢？不要慌，不要慌，这么多顽皮小鬼头怎么会老老实实地出来呢，好啦，现在就让我们一起看看他们的真面目吧。

犬神 いぬがみ

犬神本身指的是狗的幽灵，以四国为中心流传的犬神则是被“犬神使”作为“蛊毒”用来诅咒对手、让他们被附身的东西。蛊毒是从中国流传过去的一种使用昆虫或者动物的幽灵来诅咒别人的方法。被犬神凭依的人会丧失自我，会在昏迷状态下做一些十分古怪的事，或者莫名其妙地发高烧。像“狐凭”一样，有一些家族会世代继承犬神的操纵权，他们就被叫做“犬神筋”。普通人在祭祀犬神的时候一定要邀请犬神筋的人，如果对他们不敬的话就会导致灾难。

猫また ねこまた

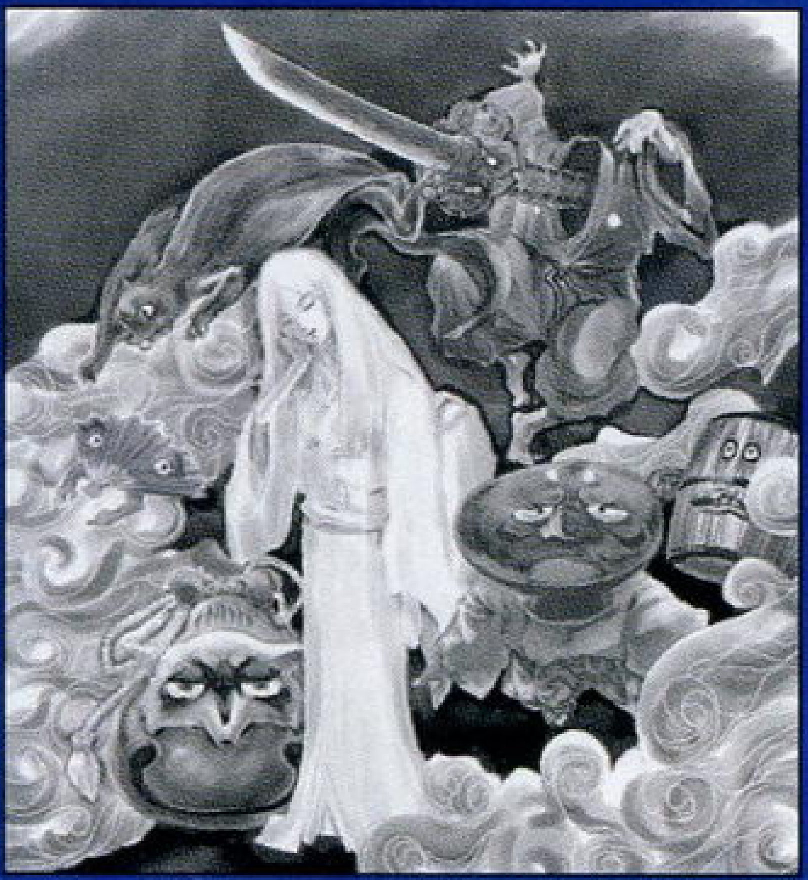
猫妖也有两种，一种是死掉的猫在作祟，另外一种则是经过多年喂养的猫变成的妖怪。由老猫变成的妖怪叫作“猫股”，有的说法是活过10～30年的猫就可以变成妖怪了。猫变成猫股的时候是有征兆的，比如用舌头舔灯笼滴下来的蜡烛油、尾巴顶部分成两股、在没有别人的时候自己点燃火炉的火等。有传说猫股会将人吃掉，会变成老婆婆，还有传说被猫股跳过的尸体会自己行动。在香川县有这样的传说，只要在小豆饭上放一条鱼，然后在猫股吃鱼的时候空手摸它并说“走吧”，这样就可以赶走它了。

河童 かっぱ

这是在日本最有名的妖怪之一，也有叫作“川太郎”的，而根据各地方言还有多种其他称呼。河童通常都和小孩子差不多大小，秃顶，头发围住的是一个装水的小容器，身穿龟壳一样的东西，不过也有不穿龟壳的河童，这样的河童通常浑身上下都长着毛。河童都很有个性，不知道为什么，他们特别喜欢相扑，喜欢和人类进行比赛。河童喜欢把人或者马拉入水中，所以过去通常把淹死人的事都算在河童头上。不过很少有河童淹死马的故事。在一些轶事中有河童每天送鱼、将秘药送给人类的记载。在祇园祭中有祭祀水神的传统，这也和河童有莫大的关系。因为日本是一个岛国，所以过去和水相关的传染病比较多，而在某些地方河童也会作为人们的传染病守护神出现。

络新妇 じょろうぐも

络新妇也叫女郎蜘蛛，虽然是个大蜘蛛妖怪，但却能变身成一位妖艳的绝色美女，如果被别人知道了自己的正体，她就会与那个人签订秘密契约。在《恐怖惊魂夜2》里面的儿歌中就提到了女郎蜘蛛，不过玩的是文字游戏。



山姥 やまうば

居住在山中的长得像老婆婆的妖怪，据传说有很多目击者。山姥中有好的也有的坏的，有赐予土地丰收和财富的一面，也有吃掉旅人和小孩的恐怖一面。不过，传说邪恶的山姥死后就会使那块土地变得收成很好，与《古世记》中的伊邪那美的神话有类似的地方，都是丰收之神、都是以为了再生的牺牲为主题的故事。岛根县传说中的山姥不管是哪个目击者，被看到的时候总是在吃东西，所以也有山姥贪吃鬼的谣传。

天狗 てんぐ

天狗、河童以及鬼是日本最杰出的妖怪代表，（爆笑）而天狗更是山的妖怪代表。天狗原来在中国的时候和狸猫一样，在史书的记载中都是以凶星的姿态出现的。可是到了日本以后，加入了佛教和修验道德要素，天狗有了自己独特的风格，专门用来震慑山中的各种妖怪。有一种说法是，佛教的和尚怀着各种执著或者妄念死去的时候就无法去极乐世界，只能堕入魔道的“天狗道”，最后就变成了天狗。根据传说，天狗也有善恶之分，当中还有多个种类，或者说阶级，包括鞍马天狗、大天狗、乌天狗、木叶天狗和饭刚等。根据江户时代的《天狗经》所述，世界上一共有12万5500只天狗。在松本地方的传说中，天狗特别讨厌鲭鱼，如果被抓住总会说“一定是吃了鲭鱼的缘故”。至于天狗为什么这么讨厌鲭鱼则无从考证了。

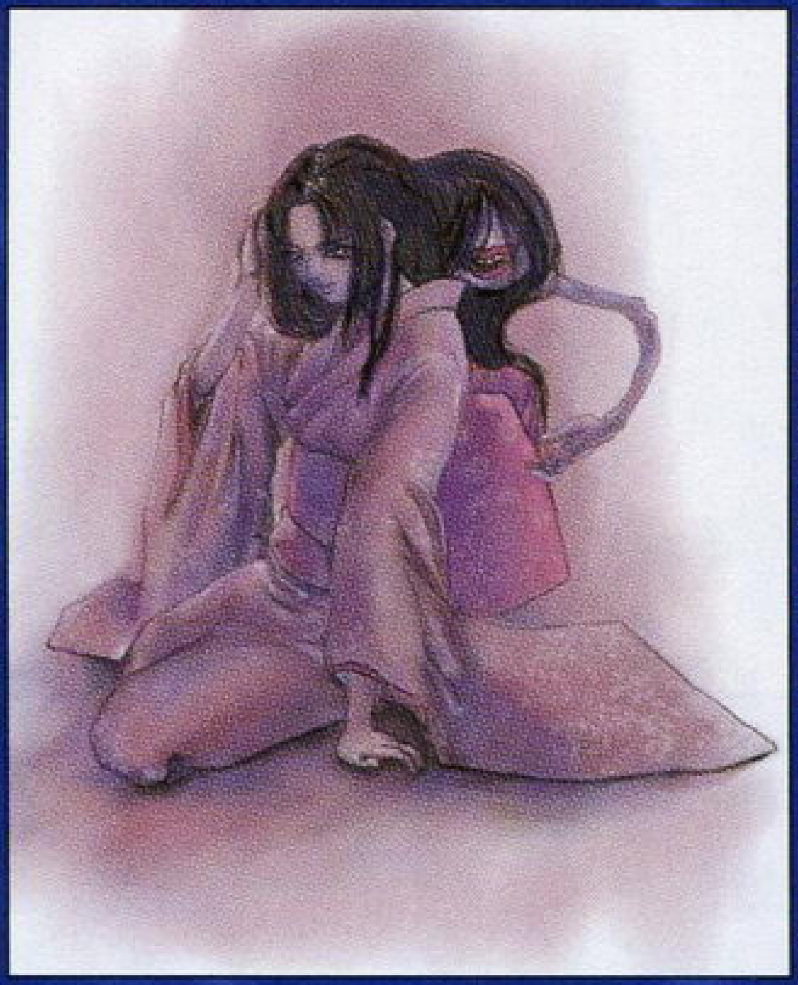
穷奇（镰鼬） かまいたち

通常都是写作汉字“镰鼬”，一般人的概念是手持大镰刀的黄鼠狼一样的风妖，会用镰刀在人身上划出伤口，但是不会痛也不会出血，不过也有极少数传说提到了镰鼬杀人或者吸血的事情。在岐阜和长野地方的传说中，镰鼬通常都是以3人组的形式出现：第一个将人绊倒，第二个将人划伤，而最后一个就用药为人止血。还有一些传说中有人见到了的镰鼬，或者被镰鼬的药治好了烧伤。一般来说会和旋风联系在一起，似乎出现时间也受到了气候的限制。“穷奇”是在《左传》和《山海经》中出现的妖怪，使用四肢上的钩爪杀人的凶残妖怪，不像通常概念的镰鼬有那么重的恶作剧成分。很多游戏中的忍者都拥有以镰鼬为名的必杀技，而《恐怖惊魂夜》的原名就是《かまいたちの夜》。

狸 たぬぎ

一种大山猫，在中国的神话故事里通常都是恐怖、怪物的代名词，但是到了日本却成了搞笑的妖怪。狸猫通常被认为拥有不可思议的力量，这一点在平安京时代的《日本灵异记》中就有记载了。日本各地的传说都认为狸猫是可以利用树叶来变化外形的。通常狸猫喜欢变成女人，如果要变成男性，也以和尚

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



和小孩子居多。通常狸猫都干一些骗人的勾当，不过也有吃人的传说出现，变成和尚的时候通常都是以劝人好好学习的励志形象出现，有的甚至在被人识破以后照样被寺庙所接受。在江户时代，麻布一带以狸猫妖怪传说很多而闻名，现在那里仍然保留了狸穴、狸坂等地名。宫崎骏的《平成狸合战》讲述的就是一群生活在现代的狸猫的故事。

雪女　ゆきおんな

在小泉八云的《怪谈》中，雪女是相当有名的，根据地方不同也有叫作“雪女子”、“雪女郎”的。不过所有的传说中出现的都是皮肤苍白、容貌出众、身着纯白衣物的女性形象。雪女的传说大概是因为过去日本北部被冻死的人的比较多的缘故，不过也有和小孩子一起出现的、会赐予财宝或者子嗣的雪女传说流传。在柳田国男的《远野物语》中说到，在远野地方如果在一月十五日的满月之夜外出就会遇到带着很多小孩的雪女，所以其中提到在满月之夜“因为雪女会出来还是早点回家吧！”

飞头蛮　ろくろくび

因为脑袋飞来飞去这种怪事而特别出名的妖怪，在江户时代以前，关于它的传说特别多。原来应该是中国的妖怪，到了日本以后又发生了很多变化。在一般的传说中，一般人似乎并不将他作为一种妖怪，而更多的是归类为“离魂病”和梦游病，因为通常是在某人睡觉的时候，在自身没有察觉的情况下就被人发现头在街上游荡。（汗）似乎不是会杀人的妖怪。

胧车　おぼろぐるま

过去传说月光朦胧的晚上，在贺茂的大路上会出现牛车开过的声音，还能看到像牛车一样的异形。如果从正面看，就能看到牛车车篷里面有一个巨大的人脸。是过去拥有牛车的贵族们之间以及他们的仆役之间进行相互争斗时积累下来的怨念变成的妖怪。这个妖怪的名字也经常被拿去为必杀技命名，不过已经和原意相差很多了。

铁鼠　てっそ

又叫赖豪鼠。平安时代，赖豪阿阇梨为了白河天皇刚诞生的皇子祈福，他希望能够在三井寺建祭坛，但是三井寺在比叡山旁边，所以是不能建祭坛的，赖豪一怒之下绝食而死，赖豪一死也牵连到皇子，第二年皇子就死了。赖豪的怒气直逼比叡山，一夜之间八万四千只铁牙老鼠就将比叡山的教典咬得稀烂，相传这些老鼠就是赖豪化身为的灵鼠。

手の目　てのめ

很久以前，有一个盲人独自走在街上被一个坏人杀死，那个人还拿走了盲人的财产，盲人不能成佛，在他对寻找凶手那强烈的恨意作用下，他变成了手上长有眼睛的妖怪。也许那手上的眼睛就是在寻找凶手的执念下形成的吧。

黑冢　くろづか

奥州安达原的鬼，经常在古歌里出现，也可以叫安达原的鬼婆。传说是居住安达原的老婆婆，白天对寻找住宿的旅人很和蔼，但到了晚上就会杀死他将他吃掉。一个叫东光坊诂庆的和尚为了让其成佛造了坟冢，这就是现在福岛县安达原黑冢，据说也叫观音寺。

逆柱　さかばしら

在许多古书中都没有记载，据说如果在建造房屋的时候将柱子倒着的话，房屋会发出悲鸣，而且会发生不好的事，可能柱子里有木之精灵吧。

反枕　まくらがへし

まくらがへし也可以写成“枕返”。（但是按照まくらがへし的读音就应该写成“枕返”，只能说日语古语太怪了）所谓枕返，就是指将睡着的人的枕头拿掉然后垫在脚下。这是人们熟睡时，一种叫反枕的妖怪做的恶作剧，又称为枕小僧，多以小孩的形态出现。

生灵　いきりょう

以活着的状态游离的魂魄，经常出现在别人面前带来灾害。那些因为嫉妒自己喜欢的男子被夺走的女性就会无意识地变成生灵，去谴责那些夺人所爱的女性，有时还会杀死对方。

獭　かわうそ

又写成川獭，与河童一样，同是水里的妖怪，据说有吸引马匹或人到河里的传说。另外有传说说如果它失败的话给它一条鱼，就会得到一些像秘药之类的东西。

垢尝　あかなめ

用长长的舌头舔澡塘污垢的妖怪，当澡塘脏了生有污垢之后这种妖怪就会出现。

网剪　あみぎり

以前夏天人们睡觉的时候为了避免蚊子的叮咬，通常要支蚊帐，而网剪就是将蚊帐撕裂的妖怪，当你早上起来收拾蚊帐时就会发现已经被剪得不成形了。与之相似的妖怪还有“发剪”，它是剪女性头发的妖怪，不过与之相关的传说就很少了，而且长的什么样子也鲜为人知。

狐火　きつねび

狐火就是在深夜看到的像松明灯那样的火焰。东京有名的王子稻荷就相信，每年的最后一天关东一带的狐狸就会提着灯笼聚积在一起。在球田县，人们将很多鬼火就叫做狐松明，或者叫狐狸出嫁。

山童　やまわらわ

又成为“山恶”，居住在九州的深山，全身长毛，身高只有小孩子那么高，有些像猿人。虽然喜欢恶作剧，但却不是坏妖怪，你用一顿早餐就可以叫它帮你做事，但是，如果想杀它的话，山童会察觉到，相反你却会生病或者家里起火。根据地方不同，有的山童春天会到河里，变成河童；到了秋天就会回到山里变成山童。

濡女　ぬれおんな

也叫“濡女子”或“濡嫁女”，只以被淋湿的女性姿态出现，一般是海里的妖怪。

ぬらりひょん

出现在繁忙的傍晚，以商人的姿态出现，随意进入别人的家里悠闲地喝茶、抽烟，由于房子里的人都很忙，所以都错认为他是主人。

涂佛　ぬりぼとけ

全身涂满色彩的和尚妖怪，但正体不明。

おとろし

长发，长着一张狮子脸的妖怪，总是居住在鸟居或古寺里，喜欢在神社和寺院里涂鸦。

わいら

关于这个妖怪并没有太详细的记载，它居住在山里，体形像巨大的牛或犀牛，前足长有锋利的钩爪，以小动物为食。雄性为土色，雌性为红色。

ひょうすべ

可以说是河童，也可以说是河童的同类，可以写成兵间、兵主、兵主部等。在西日本，多数以水神、武神的兵主部来祭祀。

精蝼蛄　しょうけら

以前的房子为了从屋顶那采光所以就在屋顶开了个窗户，但是有的时候会感觉到有人在窗户那看你，当你出去看到底究竟是谁的时候，却没有任何人影，其实这个东西就是精蝼蛄，只要精蝼蛄在房顶，睡在这间屋子里的人就睡不好觉，这种精神上的折磨真的是非常痛苦啊！

うわん

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

如果走在废弃的房屋或是古寺里的路上是，会有妖怪忽然大叫一声“哇”来吓唬你，这个妖怪就是うわん。虽然我们可以在一些绘卷上看到这个妖怪的形态，但别忘了，这个可是一个声音行的妖怪，具体是什么样子还不得而知。

牛鬼　うしおに

虽然是一个牛头鬼，但一般来说却是在海里袭击人类和船只的妖怪，外形不会像西洋的牛头怪米诺陶洛斯那样吧。（爆）另外，根据地方不同人们对它的态度也不一样，有的地方把它当守护神来崇拜，比如在宇和岛，那里就要进行牛鬼祭；在鹿儿岛县的大隅半岛和奄美大岛会举行海牛、ナマトヌカヌシ的牛神祭，而这种牛神却是一个八角八足八尾的异类。

ぬっへっぽふ

经常出现在废弃的寺庙和墓地里，常从寺庙闲逛到城镇里，但没人知道它有什么目的，似乎只是随意的散步而已。ぬっへっぽふ是一种形态奇怪的妖怪，手和脚都是胖嘟嘟的肉块，虽然与のっぺらぼう的名字相似，但种类是完全不一样的，他们有被称为是死者的腐肉聚积而成的妖怪，总之很恶心就是了。

赤舌　あかした

在阴阳道中，凶日是被称为赤舌日的，那这个妖怪到底和这个有没有关系呢，一切都还不明。总是吊着一条血红的长舌，与河童相似也是属于水里的怪物，传说它会让水路上游的水停止流通，然后到晚上又让它流动。

青坊主　あおぼうず

麦子的叶变绿的时候，傍晚回家的小孩走在麦田里，这个时候青坊主就会出现将小孩带走，所以古时日本的父母为让防止小孩贪玩就会威胁他们说“如果晚回家的话会被青坊主带走哟”。

おうに

不详，鬼女的一种。

元兴寺　がごぜ

在大和的元兴寺，曾经有一个作恶多端的男人埋在这里，到了晚上他就会变成鬼袭击寺庙里的小和尚，因此，在关西，袭击小孩的鬼、妖怪都叫ガゴゼ或ガゴジ。

青行灯　あおあんどう

大家可能都知道“百物语”，就是一群人坐在一起按顺序讲鬼故事，讲完一个就按顺序将一百只灯笼熄灭，还有一种方法就是每开始讲一个故事就用青纸遮住行灯，让房间的光线变暗来营造恐怖感，而这个时候讲鬼故事的话，会从行灯里看到像青色影子的妖怪出现，这就是青行灯了。

道成寺钟　どうじょうじのかね

道成寺有个年轻的和尚在恍惚中看到一个蛇身的女妖前来追赶他，就跑到了寺中的大钟里躲了起来。抓不到和尚的妖怪就吐火烧钟，最后和尚被烧死了，钟也被融化了。在正平十四年（公元1359年）中特地铸造了名为道成寺钟的实物。谣曲《道成寺》、歌舞伎《京鹿子娘道成寺》和文乐《日高川入相花王》中都表现了这个传说，到了江户时代演变为安珍·清姬在各种艺能演出中登场。《月华剑士》中巫女一条明的必杀技“式神·清姬”也和道成寺钟有关。

灯台鬼　とうだいき

轻大臣（官职名）作遣唐使的时候，被大唐的某个大臣下了哑药，然后在他身上涂上油彩，将他的头当作灯台，起名为“灯台鬼”。他儿子宰相（人名）到大唐寻父，不果。灯台鬼无法流泪，就割破手指，作诗一首写下血书：我元日本华京客，汝是一家同姓人；为子为爷前世契，隔山隔海变生辛；经年流泪蓬蒿宿，逐日驰思兰菊亲；形破他乡作灯鬼，争归旧里寄斯身。这个故事在《平家物语》和《源平盛衰记》都有记载，不过那个轻大臣究竟是谁已经不可考了。

泥田坊　どろたぼう

很久以前在北方有一个老爷爷，他为了自己的子孙不停地劳动，从来不管风吹雨打。老爷爷死了以后，田地就没人打理了，最后就落入了他人的手中。在晚上，这块田中就会出现一个一只眼睛的妖怪，嘴巴里不停地说“还我田来还我田来”。按照这个传说来分析，泥田坊是一种地缚灵，对于自己生前付出大量精力的土地过于执著，而导致无法升天。总体上来说是一个十分可怜的妖怪。

古库里婆　こくりばば

在《辍耕录》里记载的和尚的老婆变的妖怪。在某个山村的寺庙里有一个7代以前的住持的情妇躲在了寺庙的住持房间里，不断地偷施主供奉的香油钱，还将死去不久的尸体剥皮来吃，比传说中黄泉路上三途河的夺衣婆更加令人恶心，是贪得无厌的代表。

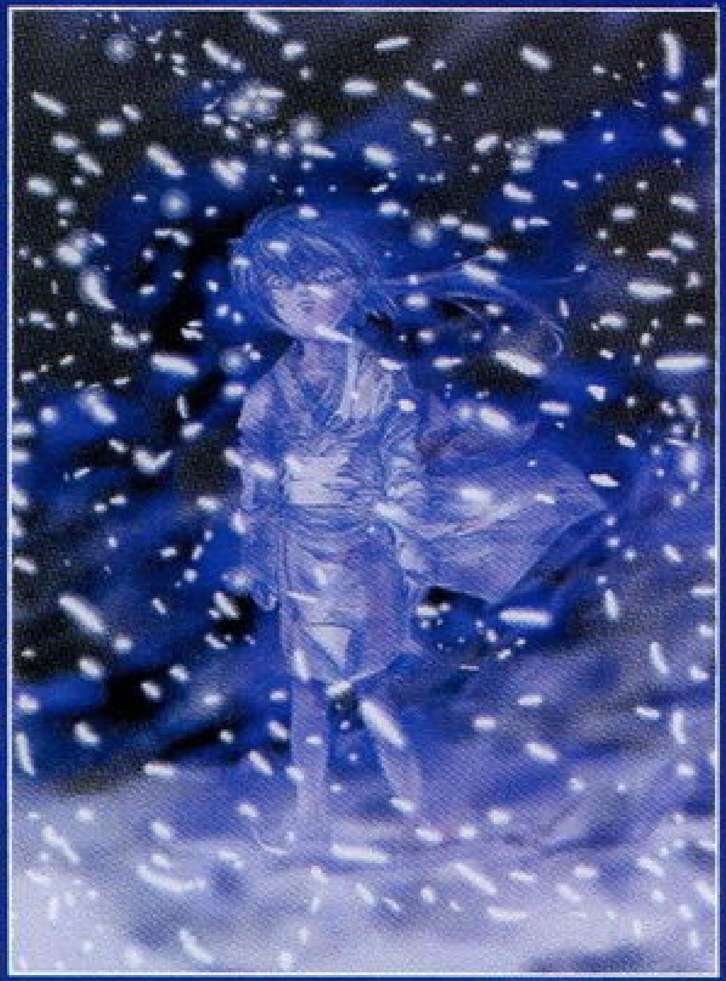
蛇骨婆　じゃこつばば

大唐巫咸国是一个北方的丑女之国，那里的人都是左手拿着红蛇，右手拿着青社的打扮。蛇骨婆就是这个国家的人。也有一种说法是，蛇骨婆是“蛇冢之蛇五右卫门”的妻子，应该叫作“蛇五婆”，后来才被讹传成“蛇骨婆”。在《山海经》和《海外西经》里都有它的记载，所以应该是一个“进口妖怪”。（爆笑）

酒吞童子　しゅてんどうじ

酒吞童子的传说通过源赖光消灭鬼怪的故事已经广为人知了。现在保留下来的与它有关的书籍和绘画都是室町幕府以后的作品，再往前只能从各种故事和传说中考证了。酒吞童子传说的原形应该是源赖光和他叫作“四天王”的家臣们消灭山贼的故事，大江山一带的山贼头领随着故事变成传说也成为了现在的“酒吞童子”。不过，根据神户大学的高桥昌明先生的研究，酒吞童子应该是导致疫病流行的恶神疱疮神，据说曾经有关于入侵平安京的疫神被守卫京都的勇士击退的传说。

土蜘蛛　つちぐも



按照民俗学者的说法，最早“土蜘蛛”这个词指的是居住在城墙脚下附近洞穴里的山贼，但是自从传说源赖光消灭了一只巨大的蜘蛛精的时候就成了这种妖怪的代名词。关于这个传说有两种说法。其中一种讲的是赖光和侍从渡边刚在追逐一个凭空出现的巨大妖怪的过程中来到了一个建造在荒野之中的小屋中，在这里赖光遇到了山姥和怪童丸，拥有无双怪力的怪童丸自愿担任赖光的侍从，得到了“金时”之名（即金太郎）。一行人从小屋的地下进入了一个洞穴之中，打败了无数的鬼怪。最后遇到了一个妖艳的美女，赖光识破了妖怪的法术，于是妖怪就用蜘蛛网缠住他们。赖光用刀斩断蛛丝，妖怪受了重伤，幻术也消失了。大家跟着地上的血迹来到洞穴深处发现了藏在这里的土蜘蛛。经过一番激战之后，赖光终于杀死了妖怪。另外一个土蜘蛛的传说讲的是赖光莫名其妙染上了怪病，躺在屋里休息。他的侍从渡边刚、卜部季武、椎井贞光和坂田金时（此四人即为“四天王”，坂田金时就是前面说的金太郎）在一旁守护。当四天王中的两个人在下围棋打发时间的时候，一个变成和尚的恶鬼出现了。它的头上伸出怪手想取赖光之命。但是赖光虽然在病中，气势却丝毫不减，拔剑将妖怪的脚斩下，于是妖怪就逃掉了。后面的故事就和前面的那个传说差不多了，四天王沿着血迹找到了躲在洞窟里的土蜘蛛，将它消灭以后，赖光的病一下子就好了。关于土蜘蛛的传说被改编成多种艺能表演，歌舞伎和能剧里都能看到它的身影。

后记：日本的鬼怪之多，可以说到了令人发指的地步，随便哪个地方都有鬼怪，甚至是一个神（包括我们平时方便的地方……）。除了本土的幽灵鬼怪以外，还有不少从我们中国漂洋过海到那边的“国际主义鬼”。（汗）如此多的鬼怪相信写几本书都写不完，邪魔在这里只是起一个抛砖引玉的作用，希望能与喜爱日本阴阳鬼怪文化的玩家交流一下，如果你认为还有什么要说的可以给我们发mail或写信。忽然想到马上就要到节假日了，不妨约几个朋友来一个“百物语”的游戏，说不定会有新的刺激哟。

话梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

GBA	MMV	FTG	1～2人
	预定2003年1月1日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应通信对战线		5800日元

格斗之王EX2 热血咆哮

文：LIKY

在前作《格斗之王EX》招致了各方面有如潮水般的劣评后，MMV公司这次漂亮地打了一个翻身仗，新作《格斗之王EX2 热血咆哮》终于向大家证明，在掌机上一样能够玩到原汁原味的《KOF》。

黑咲王羽与华守纯这两名新角色都属于“十神宝”中的一员，当得知同为“十神宝”的大神零儿和叶花萌与京要一起参加“KOF大会”后，她们便接近了与“大蛇”有极大关系的八神庵，也参加了这次的大会，她们的真正目的是……

全面进化的KOF EX2

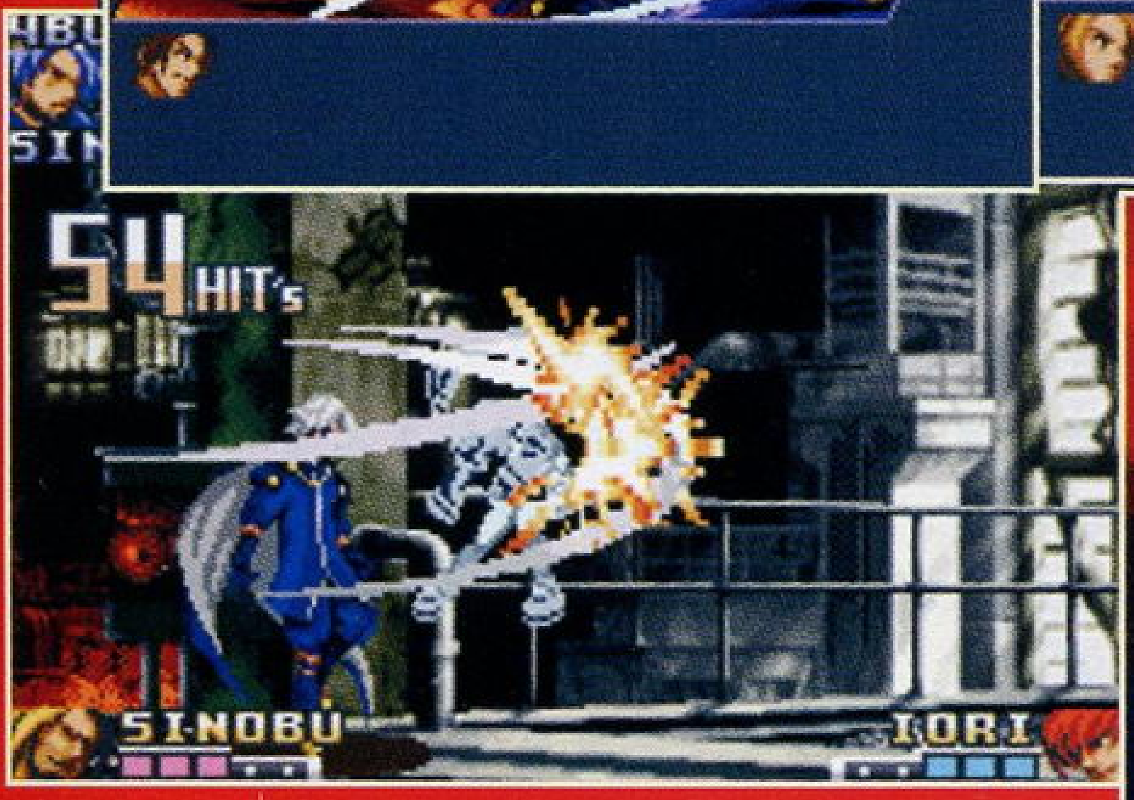
相信只要是玩到这款游戏的人，任谁都会不由自主地拿它与前作来比较吧！我们就先来看看，这次《KOF EX2》到底取得了怎样的进步。

对于前作，玩家最为称道的就是游戏画面了，而此作相比于前作在画面素质上仍然作出了很大提升，背景中的远景和近景显得更加有层次感，而且有些背景加入了活动效果，比如海洋馆的水波荡漾和沙漠场景中的风沙效果，完全跟街机版一样，令人感动。另外，游戏中的一个原创场地也非常漂亮，喷有“KOF EX2”宣传画的巨大的红色客车极富立体感，给人以很强的视觉冲击。

音乐、音效上的进步同样让人欣喜，背景音乐绝对不再是原来那种单调的MIDI音乐，而是充满节奏感的打击乐，虽然还不可能达到原作街机版的震憾效果，但已经很让人满意了。（LIKY有一次车站等人，就将GBA开着放包里，用耳机来听《EX2》的音乐，听得非常陶醉。）至于游戏的音效，最明显的就是语音的增多，人物发必杀技时该有的语音都有了，没有像前作那样偷懒。而每一局开头也出现了“《KOF》系列”招牌式语音——“ROUND 1 FIGHT”，让人欣喜不已。

其实要说游戏的最大进步应该是手感，与前作相比简直是质的提升，厂商非常体贴地准备了多种按键模式以及指令简化输入、输入指令延迟等设定（单从这一点就能看出厂商的诚意），操作起来毫无生涩的感觉，各种连续技打起来爽快无比。而且这次的攻击判定绝对不像前作那样混乱，基本与街机版一样严谨，所以玩起来很有街机版《KOF 2000》的感觉。大家也可以自己试试，《KOF 2000》中大部分连续技在《KOF EX2》里面都能一一实现。

游戏作出了这么多的改进，但是容量却没有任何提升，仍然是64M，这更让人惊讶。其实素质的提升有很大一个原因是与制作小组有关的，这次《KOF EX2》由原《KOF 94》的制作小组监制，SNK原班人马的实力果然没有让人失望。照此看来，GBA版的《KOF》以后还有很大的提升空间，随着容量的增大，相信以后会有更高素质的《KOF》出现在我们面前，相信明年1月1日的《KOF EX3》（应该会出吧，我也是猜的）会给我们更大的惊喜。好了，下面我们还是先来仔细看看这次的《KOF EX2》吧。



最终BOSS天羽忍与《KOF 96》中的最终BOSS高尼茨似乎有莫大的渊源，不仅服饰相似，连招式都接近。玩家刚开始面对他时很可能被打得很惨，其实对付他有一套最简单的方法，只用“前紧急回避＋投技”就行了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

菜单

COM LEVEL：游戏难度选择，刚开始只有5颗星，到最后可增大为8颗星。

PLAY TIME：每一局的时间设定，分别是60秒和无限。

SINGLE ROUND：设定局数。

VS HANDICAP：对战时的妨碍，如果设为ON，对战时自己的体力会比对手少。

KEY CONFIG：按键模式设定，分别有“4键”、“2键A”、“2键B”3个模式。

BRIGHT SETTING：角色明暗度设定，有两级。

SPECIAL CONENTS：特别选项，当达成一些条件后里面的选项才会慢慢出现。

RESET：所有设定恢复到最初状态。

RECORD RESET：所有数据初期化，相当于消除存档，慎重选择。

EXIT：退出菜单。

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

按键模式解说

4键模式：轻P、重P分别对应B键和A键，轻K、重K分别对应L键和R键（默认情况），当然你也可以自由设定键位。(LIKY就比较习惯原来《EX》的键位分布：A、B分别是轻K和轻P，L、R分别是重P和重K)

这个按键模式应该算是最正统的，要想玩出最佳的手感最好选择这个模式。

组合键
超重击：AB
紧急回避：→AB或←AB
呼叫援护：LB
爆气：LR
MAX超必杀：指令配合AB

2键模式A：这是专为初学者准备的模式，必杀技全部设定在R键上，只要配合方向键加R就能发出各种必杀技甚至超必杀，比如草薙京，↓+R是鬼烧，→+R是鹤摘，↓→+R是大蛇薙。至于普通攻击都设定在A、B两键上，按的时候加上“前”就是重攻击，否则是轻攻击。而L键是呼叫援护，吹飞攻击是AB，而紧急回避是→AB或←AB，爆气仍然是LR。这个按键模式玩起来实在是别扭，真的只适合那些不知道必杀技是什么的菜鸟。

2键模式B：这个模式类似于以前GB版“《热斗拳皇》系列”的按键模式，即普通攻击都设定在A、B两键上，通过按键时间长短来区分轻重攻击（时间长短还可以自己设定）。另外L键是呼叫援护，R键是紧急回避，超重击是AB，爆气仍然是LR。这个模式或许能勾起你以前玩GB版《热斗拳皇》的感觉，不过在实际使用过程中还是有很多不便，比如说跳跃攻击时轻重就不好掌握，特别是当你将重攻击按键时间设定为“长”的时候，想打出重攻击就会有很大的按键延迟现象。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

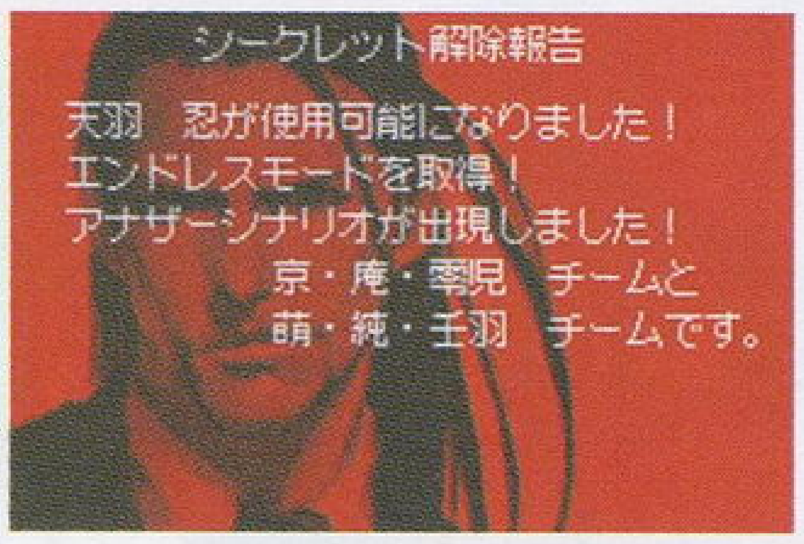
系统简介

关于援护

这次的援护系统很特别，后一个出场的角色是前一个的援护，因此最后一个出场的角色没有援护。需要说一点，使用普通投技时也可以呼叫援护，但是会消耗一格能量。

评价、称号系统

因为游戏不是街机版，所以加入了一些适合家用机版的新要素，这便是人物称号系统。每场战斗过后，人物都会获得一个评价值（以一条槽来表示，涨满一条就加一颗星），评价值可以累计，一直到这次游戏爆机。爆机后可以看到人物的最终评价，此时根据获得的星数来定下人物的称号，比如 3 颗星是 CAT NAIL，7 颗星是 SILVER WOLF，而获得 8 颗星或 8 颗星以上就是最强的“MASTER OROCHI”称号。大家在选人画面可以清楚的看到每个人物的当前称号以及被选用次数，注意，“被选用次数”是选用该人物爆机1次才会累计1次。



那么获得称号有什么好处呢？好处大着呢！游戏所有的隐藏秘密都与这个称号有关。角色爆机时只要获得8颗星的评价，也就是获得“MASTER OROCHI”的称号后，你就会看到一个该角色的“秘密解除报告”画面，此后，该角色的血槽变为蓝色，而怒槽会变为红色，而且当怒槽达到MAX状态时，同时按下L、R键便能“爆气”，进入MASTER MODE。MASTER MODE 下可以无限使用超必杀技，某些必杀技能连上超必杀技，当然，MASTER MODE 有时间限制。

另外，当一个队的3个角色都取得“MASTER OROCHI”的称号后，在OPTION菜单里面的 SPECIAL CONTENTS 选项里面就会慢慢增加一些新东西。而当所有的角色都取得“MASTER OROCHI”的称号时，游戏大部分的隐藏秘密都会解除，包括出现一个生存模式（ENDLESS），之后再用任意一人在生存模式下打倒 100 人，游戏所有的隐藏秘密就解除了，我们来看看都有些什么。

1. 增加两个新模式——生存模式（ENDLESS）和时间挑战模式（TIME ATTACK）。

2. BOSS 天羽忍（变身前）也可以直接选用，如果之后选用他也取得“MASTER OROCHI”的称号，那么他变身后的形态也可以直接选用。

3. 游戏难度上限增加为 8 颗星。

4. 出现两个新的组队剧情，一队是草雉京、八神庵、大神零儿 3 人；另一队是叶花萌、华守纯、黑咲王羽。

5. 键位设定菜单（KEY SETTING）中的指令输入延迟时间选项可以选择 LONGEST，也就是最长。

6. SPECIAL CONTENTS 选项会全开，全部如下：

STORY MODE	剧情字幕的开启／关闭
MUSIC	选听游戏音乐（16 首）
SHORT CUT	随时跳到选人画面的功能 （游戏中随时按 SELECT+START+R）
POWER GAUGE	自由设定怒槽状态

怎样取得高评价

要想取得全部的隐藏秘技，你得将每个人物都打到 8 星评价，这个简直不能用“难”来形容了，完全是“变态”嘛！在游戏里总共有 8 场战斗，也就是说平均每场战斗你都得取得 1 颗星，初期的战斗还好，后面就不太容易了，不过人物在爆机后会获得一些额外的奖励评价，所以当你打完最终 BOSS 如果有 7 颗星的评价，最后也有可能通过奖励评价达到 8 颗星，但即使是 7 颗星难度也是不小。比较幸运的是，人物评价与所选游戏难度无关，所以可以将难度设定为 1 颗星，这样达成起来要简单得多。另外，要得到高评价还要尽量做到以下几点：

1. 尽量 1 挑 3。
2. 尽量少减体力。
3. 尽量以超必杀技或必杀技结果对手。
4. 尽量多用 HIT 数多的连续技。

关于连续技

游戏中的连续技实在太多，而且配合援护有太多的一击必杀连技。这里说一下新人物大神零儿，他的“激狼拳”实在是强，可以连续使用，比如先用重激狼拳将对手击向版边（开始不要在版边），然后不断重复使用轻激狼拳，最多可连续接 4 个，当接完 4 个后还可以再接上 MAX 超杀，之后还可再接上“狼牙疾风拳”（有点难），如果此时配合援护，还可以继续连下去。另外值得一提的是，大神零儿的普通超杀“疾风狼王拳”如果在版边命中对手还能再接上狼牙疾风拳。下面说一套大神零儿一击必杀的连技。（这里只说招式名称，出招方法自行对照游戏中的出招表）

大神零儿（ST：椎拳崇）：（版边）站立重 P（2 段）、狼牙疾风拳（呼援护）、轻激狼拳、轻激狼拳、轻激狼拳、MAX 超杀、狼牙疾风拳（呼援护）、轻激狼拳、轻激狼拳

另外草雉京有一套比较简单的无限连，大家可以练练手，多的就不说了，玩家们自己去发掘吧。

草雉京（ST：坂崎良／叶花萌）：（版边）跳重 P、重 P、重七十五式·改、轻烁铁、荒咬、九伤（呼援护）、重七十五式·改、轻烁铁、荒咬、九伤（呼援护）……反复可无限

这里有个建议，大家可以去看看我们去年3月AB合刊送的那张VCD，里面有一段《KOF 2000》的连续技演示，大家或许可以从那里面找到一些灵感。

连技示例

开始的位置有一定要求，重拳2段起始　重激狼拳　再接 4 个轻激狼拳　立刻接上 MAX 超杀　超杀打完后立刻接狼牙疾风拳

重七十五式·改　轻烁铁　荒咬　九伤（呼援护）　再接重七十五式·改，之后循环

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

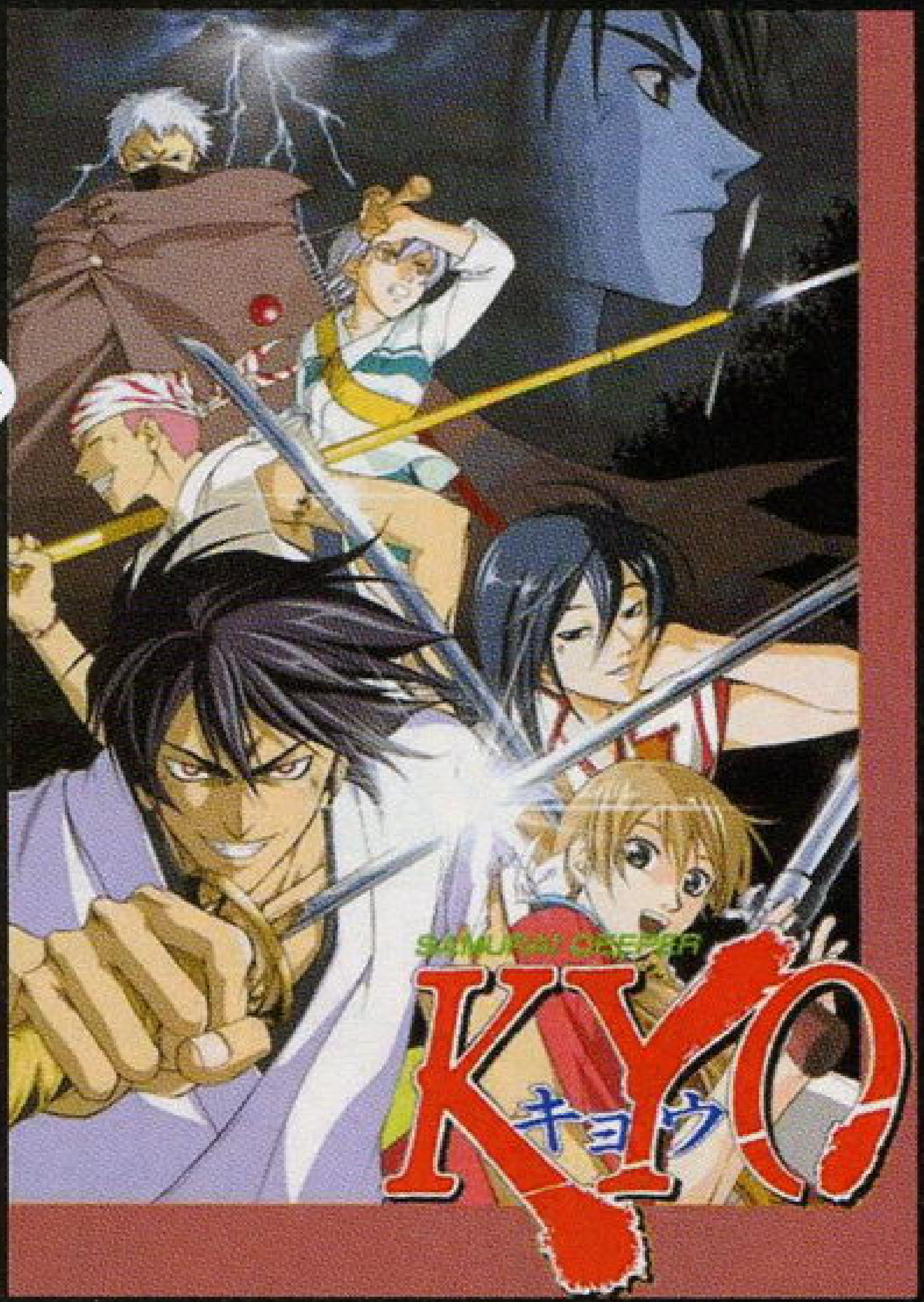
GBA	MMV	ACT	1人
	2002年12月27日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

鬼眼狂刀

简单、爽快的刀剑动作游戏

文：LIKY

GBA上的《真·三国无双2》

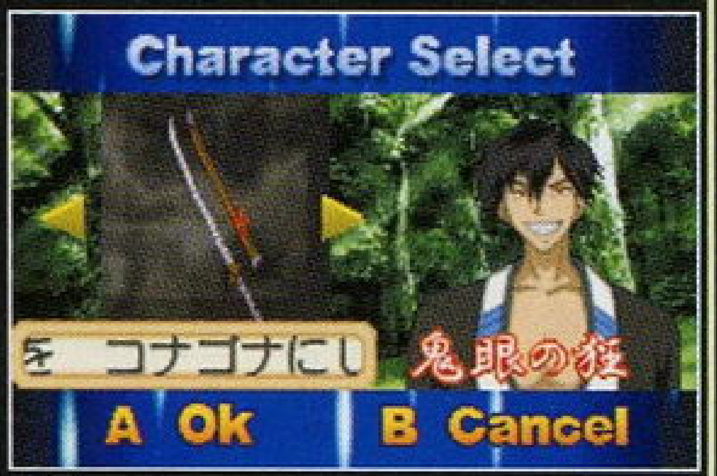


这款由人气漫画《鬼眼狂刀》改编而来的作品，以纯粹的ACT形式展开，玩家要做的就是简简单单的一件事——用武器将迎面而来的敌人一一斩杀，你不需要费心思解谜，也不需要走繁琐的迷宫，杀敌杀敌再杀敌，这便是游戏的一切。当你看到源源不断出现的敌人都倒在你的刀下，当你看到斩人数不断上升，你就会体会到游戏的爽快之处。

故事

日本战国时代末期，一颗巨大的陨石落在了关原地区，陨石带来一种奇怪的病毒，使一个原本并不存在的并行世界在一夜之间出现，大批被病毒感染的武将以狰狞的面目出现在其中。为了消灭这些邪恶事物，主人公“壬生京四郎”——一个体内沉睡着“鬼眼狂刀”之魂的人，在几位同伴的帮助下，开始了这次艰难之旅。他的最终目的，就是要消灭有“第六天魔王”之称的织田信长，也就是这一切邪恶事物的罪魁祸首。

人物



游戏最初有4名人物可以选择，分别是鬼眼狂、椎名由夜、真田幸村和红虎，他们使用的都是不同的武器，各人的攻击力和防御力也有不同，攻击方式以及必杀技也有差异。当这4名人物全部爆机一次后就可选择壬生京四郎进行游戏。

鬼眼狂：在原作漫画中，他是传说中“手拿五尺刀，背上有太极图案，拥有鬼一般深红双眼，被悬赏一百万两的通缉犯。”在游戏里狂的攻防都很平均，必杀技威力强大，能够攻击大范围的敌人。

椎名由夜：为存够钱寻找杀兄仇人的赏金女侠。使用火枪作为武器，因此能够进行远距离攻击，不过她有个致命的弱点，每次开枪后需要上膛，上膛时会暂时不能行动，很容易受到敌人攻击。

真田幸村：原作中实际年龄已有38岁，但看起来比京四郎还年轻。他连续技的攻击范围过窄，敌人一多容易陷入困境，而他的必杀技没有攻击判定，只能让周围的敌人短时间内陷入昏迷，实用性不强。

红虎：生性放荡不羁的浪人。以枪作武器，普通攻击的攻击范围非常大，特别是连续技的最后一击能够横扫周围一圈敌人，极为实用。必杀技“里八寸”的攻击范围和攻击力也都不弱。

操作

因为是一款纯粹的ACT游戏，操作非常简单，A键是攻击，B键是跳，R键发动必杀技。连续按A键就能轻松打出连续技，一般是4下，最后一下可以将敌人打倒地，不过连续按A键的中途可以改变为按B键，原本B键是跳跃，但此时就会变为斩击，而且是一下将敌人打倒地。以狂为例，他的4连斩是AAAA，后3击你可以随时变为按B，也就是说会有AB、AAB、AAAB的连续技变化，其他人的情况也大致相同。攻击敌人时血槽下面的蓝色气槽就会慢慢涨，涨满后就能发动必杀技，建议大家不要吝啬，能发就发，因为气槽涨得很快。另外可以在连续技后接上必杀技，杀伤力巨大。

新增模式

任何一个人物爆机一次后游戏就会出现街机（ARCADE）模式，这个模式的流程基本与故事模式一样，但是不会出现剧情对话，中途也不能存档，需要一口气打穿才行。需要注意的是在这个模式里每个人物都隐藏着一件武器，所以不要错过。

武器收集

游戏最大的秘密就在于武器的收集，每个角色都有4件武器，一共是20件武器，每个角色除了初期就有的1件以外其他3件都要在游戏中去收集。隐藏人物壬生京四郎使用与鬼眼狂相同的武器，所以当狂的武器收集了后他的武器也算入手。因为游戏中经常会出现分支路线，如果走错了路线很容易错过这些武器，所以下面就将这些武器的得到方法以及效果列出。需要指出一点，不同人物的武器取得地点其实是一样的。

人物	武器	效果	获得方法
狂	斩岩	攻击力高	在进江户的那一关（第四关），第一个支线直走（等向前的箭头出现两次）进入第二个场景砍石灯可得到。
红虎	狼牙	攻击力高	
真田幸村	水斩刀	攻击力高	
椎名由夜	重弹短筒	攻击力高	
狂	彩气	集气速度加快	在街机（ARCADE）模式下，杀到1000人时，武器会从第1000个人身上掉下。
红虎	五羽枪	防止异常状态	
真田幸村	俵斩刀	打死敌人容易出现饭团	
椎名由夜	散弹短筒	攻击前方范围内敌人	
狂	碎刃	打死敌人后使他变成活体炸弹	在最后一关第一个支线走左边，之后跟着路一直走，砍路标可得到。
红虎	魔山枪	每打倒10个敌人体力回复一次	
真田幸村	心斩刀	打中敌人让他昏迷	
椎名由夜	贯通短筒	子弹能贯穿一条直线上的多个敌人	

感想

这款游戏给人的最大乐趣就是爽快，一路闯关，以一己之力让成百上千的敌人都倒在你的刀下，说它是GBA版的《真·三国无双2》一点不为过，再加上游戏难度也不高，谁都可以轻松上阵。游戏中刀剑砍中敌人时刀刀入肉的感觉做得非常好，这使我一下子想起了《侍魂》，其实说起来，制作公司MMV与SNK还是有莫大关系的。另外游戏很注重画面细节的表现，人物走过的路上会留下行行脚印，使用必杀技时也会在地面上留下深深的痕迹，足见制作公司的用心之处。游戏在场景的描绘上也很富有特点，用色不多，给人一种朦朦胧胧的感觉，很特别。这游戏很适合在玩过繁琐的RPG或SLG之后拿来调剂调剂。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

特供专递

機動新撰組 萌えよ剣

机动新撰组 萌芽之剑

明治15年。正值动乱的幕末明治维新时代刚刚结束，日本正在与国际社会接轨，向崭新的世界迈出重要的一步。

在人们的心中，文明的开化呼唤着与西洋文化更紧密的接触，这种喜忧参半的的变化也意味着日本的未来正掌握在新一代青年的手中。

但是，在各地聚集的势力并不能够相互支持，频繁爆发的骚动也为人民的生活带来了苦难。意识到事态严重的明治政府，以胜海舟为中心组建了维护京都和平的新的治安维持部队组织，京都府警机动警察别动队“新撰组”也就此诞生。“机动新撰组”的成员都是都由幕末时代的叱咤风云的“新撰组”成员的女儿组成，这其中包括近藤勇的女儿近藤勇子，土方岁三的女儿土方岁会以及冲田总司的女儿冲田薰。可是因为“机动新撰组”的筹建资金和运营费都是来自于公众投资，返还数额庞大的设备投资是目前存在的最重要的问题。

就在此时，一名叫做弓月新太郎（玩家）的见习队员加入了“机动新撰组”，爱与正义的冒险活剧已经悄悄拉开帷幕……

機動新撰組 萌えよ剣 游戏流程

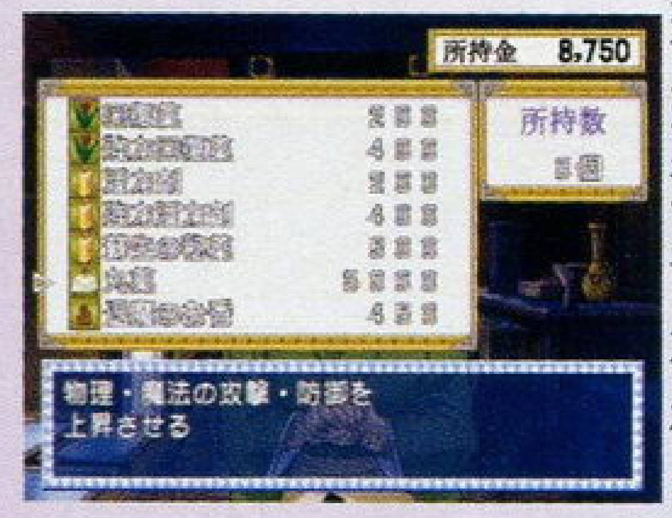
以情报收集与发展剧情为游戏的主要组成部分，并按照日期分为多个章节，故事主角弓月新太郎的生活在“平日”（出勤日）和“假日”（休息日）中度过。基本上在出勤日内发生的事情都同主线剧情有关，当事件结束之后，该章节便自动完结。当进入休息日，弓月新太郎便可以自由地在新撰组的宿舍内移动，与各角色进行交谈，增加女孩子的好感度。

1 行动目的

每天清早，新太郎都会和队员们进行交谈，得知当天的行动目的。在新撰组屯所内，还可以根据剧情的需要与其他人员交谈，如果在接下来的“情报收集”的过程中，遇到队员们或新撰组的工作人员，按照选择选项的不同，都有可能使好感度或信赖度产生变化。其中队员们的好感度达到一定等级的话，就能够装备或使用特殊的道具，有利于“夜间巡逻”时发生的战斗。

2 情报收集

除了可以从队员们和工作人员那里得到情报外，为了掌握更准确的线索，必须要到镇上收集情报。在游戏中进行这部分的内容的玩法类似普通的AVG，新太郎可以在京都地图上选择要去的地点。在到达各个地点之后，不仅可以打探情报，还有机会获得道具或者经验值。一般来讲，玩家应该根据早上与队员交谈时所得到的提示，好好思考一下应该优先到哪些地点去，以免白白浪费了时间。同时在整个京都地图上会同时显示多个不同的图标，“？号”和“五线谱乐符”多表示有情报可以收集或有特殊事件发生，而“心形符号”表示可以有增加好感度或信赖度的机会。当然以上所作的图标解释并不是绝对的，选择上的自由也代表着玩家要作更多的考虑。另外，到山崎屋的话可以选购装备或战斗中使用的道具。（地图画面中按“START键”进入菜单画面。）



3 夜间巡逻

当“情报收集”结束后，也差不多是夜晚时分了。这时新撰组会举行“巡逻作战会议”，这时必须选择晚上同行的拍档。至于可以选择的人，会因为白天剧情的变化而相应改变，也可能是剧情中指定的同伴与弓月新太郎一起作战。夜间巡逻的目的是为了清除京都出现的妖怪，不过游戏的方式却与白天的移动模式有着很大的区别。移动方法是沿着京都的街道行走，一次移动可以先后到达5个图标地点，图标地点上有青色火焰的话，就可能有妖怪出没，而青色火焰数量的多少代表着妖气的等级，只要消灭妖气等级4以上的妖怪，就可以顺利完成“夜间巡逻”了。但是这样所得到的“妖怪退治费”就比较少了，最好是在有限的回合数内多消灭妖怪为最佳。

在“夜间巡逻”的战斗部分，与一般RPG的战斗系统没有太大差别。需要注意的是“机动力”和“行动力”这两个要素。“机动力”影响着玩家在战斗中发动进攻的频率，如果妖怪的“机动力”大于新撰组队员们的“机动力”的话，就会率先发动进攻，战斗虽然是回合制的，但“行动力”是影响攻击先后顺序的重要因素。此外“机动力”还会影响新撰组队员的命中率和发动会心一击的几率。“行动力”与使用“特技”有关，不同的“特技”需要耗费数值不等的“行动力”，要想快速解决战斗，就自然要发动新撰组队员们的“特技”了。提升“行动力”的方法是在战斗中选择“防御”，或消灭敌人，当然使用一些增加“行动力”的道具也可以。而提升“机动力”的方法是在战斗中选择“战斗スタイル”进行调整，或者在每次移动过后在“菜单画面”中对“机动力”一项进行调整。

4 每日的收支报告

巡逻作战结束后，电脑AI会计算出当日的收支结果。收入最主要的来源是打倒妖怪，如果全灭敌人的话，移动经过的那些图标地点（红色）的数量乘以100就是“临时收入”了，这种设计对于有“战斗癖”的玩家还是很有魅力的。（笑）

PS2	ENTERBRAIN	AVG	1人
	2002年12月26日发售		77KB
DVD-ROM	–		6800日元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

NGC	NAMCO	A・PUZ	1～4人
	2002年12月20日发售		3格
特制 DVD-ROM	对应 NGC-GBA 专用通信线		6800日元

钻子先生 钻探岛

文：阿修罗

みなさん、ミスタードリラー ドリルランドへ ようこそ！欢迎来到钻探岛！这里是位于地下500米深处的半球形空间内的大型"钻子先生"主题公园，园内有各种娱乐设施，每个来到这里的游客都可以充分体验到钻探的乐趣。今天是钻探岛正式对游客开放的日子，我们特地邀请来6位钻探界的名人，他们将为我们展示惊人的钻探技术！让我们一起出发吧！

一人入场

特色小商店

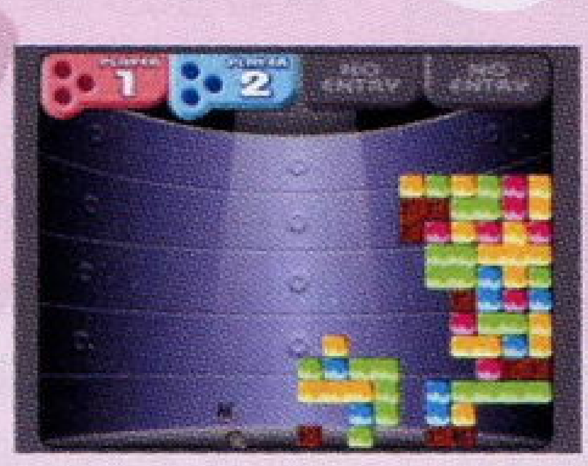
不愧是主题公园呀，钻探岛里有各种特色小商店，游客可以在这里买到集换卡、纪念品、辅助道具等物品。除此以外，游客还可以随意查阅、试听钻探岛内播放的各种音乐、动画，以及《钻子先生》的历史文档。在帕库太利亚中心，游客可以将自己GBA上培养的各种帕库太利亚的数据传送到钻探岛内，

还可以将《钻子先生Ace》内的通用货币兑换成钻探岛内的代币。具体方法就是用NGC-GBA专用通信线将GBA连接在NGC的4号手柄端口上，在帕库太利亚中心内选择传送数据或者交换货币以后，同时按住Start和Select键打开GBA电源使GBA开机时处于待机状态，然后数据传输就开始了。

帕库太利亚大游行

这是钻探岛的庆典活动，所有角色都会参与进来。如果已经从《钻子先生Ace》内取得了帕库太利亚的数据，那么在游行中出场的地底人就会变成各种帕库太利亚，而担任游戏音乐演奏的人也可自由变换成各种帕库太利亚了！通过不同的乐队组合，然后利用摇杆改变音乐节奏、用A键演奏笛子，这样就可以组成游客自己独特的大游行了！

大家一起来



在这个模式中最多可以4个人一起游戏。而具体来说，这个模式分为赛跑和对战两大版块。赛跑版块是分屏进行的，比赛谁最先到达终点，采用基本游戏规则（去掉了人数限制），不过这个版块内会出现一

种"?"砖块，可以用来陷害对手哦！而对战版块要求大家在一个画面内寻找隐藏在砖块内的金币，每个画面内只有一个，被找到以后就会进入下一个画面，先找到3块金币的人为优胜。这个版块内没有氧气和人数的限制，而且大家可以互相攻击哟！

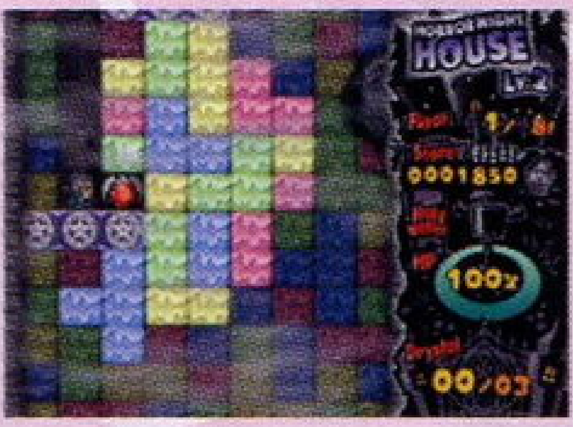
地心钻探大冒险

一上来就碰到这种惊险刺激的游戏，タイゾウ老头子要出手了！怎么说人家也是"钻子先生协会"的会长，经历过"Dig Dag"（FC上的《叮当》）事件的老牌钻探手了。タイゾウ的任务是要躲过地下的各种机关：滚石、长矛、火焰等，取得一定数量的地底人的黄金像并且平安来到目的地。在这个游戏中，4个以上的同色砖块相撞不会消去，也没有氧气量的限制，惟一要担心的就是各种削减HP的机关和会砸人的砖块了，因为タイゾウ只有3点HP哦！

星空钻探手

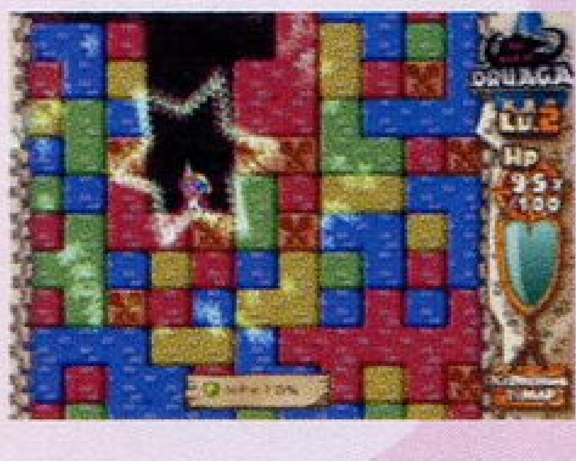
这次出马的是主角ススム本人，其实他是被老爸タイゾウ强迫的！（汗）基本上游戏的规则和以前没有多少区别。不过在广阔无垠的宇宙中有一种"?"砖块，得到以后可以产生氧气量上限提升、重力减低、砖块全消、陨石袭击等效果，会使得游戏起来的感觉发生完全不同的大变化。在ススム不断挖掘的同时，还有可能遇到流星，那样就会被带回到这一层的起点处了！

恐怖鬼屋之夜



号称孤独之狼的老哥アタル自然不会害怕鬼怪之类的东东了，不过他似乎对蝙蝠状物体过敏哦！鬼屋的砖块里隐藏了很多鬼怪，如果不小心破坏了藏有鬼怪的砖块，整个屏幕内的鬼都会变成蝙蝠来袭击アタル。不过当得到圣水以后就可以按B键用圣水来清洁砖块，这样就可以消灭当中的鬼了。然后收集鬼变成的宝石，只要集到一定数量就可以来到下一层。通过规定层数以后就完成了这个游戏。在这个游戏中，4个以上同色砖块相撞也是不会消失的哟！

多鲁亚加之穴



这个游戏只有女性可以参加，但是必须带上一位男性，于是アンナ和ススム就上演了一出英雌救美男的活剧。这个游戏的规则类似于《不可思议的帕库太利亚》中的培育模式，同样是每挖掘一次就消耗一点HP，同样有各种Drill Stone。不过这一次アンナ还要亲自对付各种敌人，取得迷宫中的钥匙并且打倒BOSS。BOSS战时只有使用与BOSS同色的破坏魔石才能够对它造成伤害。

世界钻探巡回赛

这是惟一一个大家都可以参加的模式，天才狗普奇、机器人霍林Z和アタル的宠物兔子君也可以参战了。这个游戏采用的是标准的规则：随着时间流逝消耗氧气、得到氧气胶囊恢复20%的氧气量、每破坏一个X标记砖块减少20氧气量、4个以上同色砖块撞在一起则自动消去。在这个游戏中，每一层都代表着不同的国家，每到一个国家都可以看到该国的特色表演。游客在这里可以见识到各国风情，还可以看到世界各国的狗狗！（汗，这是普奇的原话，不要打我！）

当ススム他们完成了全部5个大型节目的Level 1以后，钻探岛的超大型节目就开始了。但是中途突然发生了紧急情况：一台巨大的钻探机器来到钻探岛中心。原来公园园长就是在《钻子先生G》最后消失的BOSS，这次他制造了DX地球破坏钻探机，要破坏地壳。ススム只能够前去阻止他。这次必须要来到钻探机的机舱舱门部分，而且不能让钻探机领先100米以上！时间不多，一个劲往下挖吧！完成以后就是结局动画了！而接下来的目标就是Level 2的游戏了，不过要想玩到Level 3也得将所有Level 2通过才行哦！

www.pdjmbook.cn

新年购机指令书

古人云：知己知彼，百战不殆！

文：D·S

写在前面

特别企划

每逢春节来临，玩家脑海中想的最多可能就是购买新的主机了。对于这种老生常谈的想法，有购机经验的玩家自不必说，可是想到那些渴望加入电玩一族的新手，还是多少需要一些指导的。本篇《新年购机指令书》以主流机种介绍与选购、游戏配件说明、常见问题解答相结合，深入浅出地对PS2、NGC、Xbox和GBA作个系统介绍，讲求实用性。

需要留意的是本篇文章所涉及到的主机价格问题多为国内平均价位，请各位玩家仅仅作为参考就可以了。此外考虑到国内玩家的实际消费水平，在选择正版软件方面会比较局限，对于那些改造主机硬件的特殊情况请三思而后行。

PlayStation 2篇　综述

首先在这里可以肯定的是今年春节期间对于那些还没有购买任何一部128位游戏主机的玩家来讲，PS2无疑拥有绝大比例的支持者，这不仅仅因为PS2上可供选择的游戏软件种类繁多，就连在价位上PS2也是占有绝对优势的。除了进行游戏的基本功能之外，欣赏DVD影碟和聆听CD唱盘都是PS2的附加价值，可以满足大多数家庭的娱乐综合需求。

对于那些还没有购买PS2主机的玩家，现在最头疼的问题可能就是不知道应该选择什么型号的主机了。面向美日欧亚四地发售的PS2主机现在几乎都可以在国内的游戏专卖店中找到它们的踪影，其各型号之间的价格差别也是比较明显的。但如果聚焦到某一家专卖店，可能所经营的主机型号就会相对少一些，基本上三四种是比较常见的。

如果玩家到这样的游戏专卖店进行消费的话，就请事先为自己确定需要购买的PS2主机型号，不要轻易听信店主的推荐。如果某位玩家想要购买的那个型号的主机被店主告之暂时无现货的话，这其中可能有3种因素：第一，该型号主机价格适中，是众多玩家追捧的目标，因为热门抢手而缺货；第二，该型号主机的货源出现问题，已经有比较长的一段时间没有充足的批发货源；第三，该型号的主机并不是此游戏专卖店的经营对象，店主的本意是想推荐其他型号的主机。面对这种情况，建议大家最好还是到其他的游戏专卖店进行考察，相信自己的原始判断，以购买自己心仪的某部型号的主机为准。

分析完入店选购前最常见的问题后，下面就要比较一下各型号主机之间的差别了。在比较之前，请玩家查清家中的电视机的制式，NTSC或PAL制的电视机是最常见的，而一般来讲，1995年之后推出的国产电视机多为全制式的。PS2主机型号的一般表示方法为“SCPH-XX00X”，尾数的“X”为0表示日版机；尾数的“X”为1表示美版机；尾数的“X”为2表示欧版机；尾数的“X”为6表示香港行货机（亚洲版）；尾数的“X”为7表示台湾行货机（亚洲版）。这里建议那些需要购买PS2的玩家以美日亚版为主，由于市面上销售的游戏软件多为对应NTSC/U或NTSC/J的，如果选择欧版主机的话，其主机对应PAL制电视，游戏软件也需要对应PAL制的，如果运行对应NTSC/U或NTSC/J的游戏软件，可能会出现画面比例失调或拖慢的情况。

日版主机的最新型号为SCPH-39000，因为有一部分采用了与《瑞奇和叮当》同捆销售的策略，价格上自然比SCPH-30000型要高出一些，SCPH-30000型的价格范围大约在1900元到2000元之间。SCPH-37000型是PS2的限定版，包括“洋”（蓝色）和“禅”（黑色）两种，配件方面比普通的PS2全套配置多了独立支架和遥控器，价格在2250元左右。美版主机的最新型号为SCPH-39001，由于是美版主机，如果没有改造主机硬件便不能正常运行正版日版游戏软件。性能方面与日版主机没有什么太大差别，但价格上却较为便宜，多在1750元到1850元之间。而SCPH-30001型这种较早期的主机其价位已经下跌到1700元以下，但因为翻新机或二手机的冲击，导致该型号的主机虽然价格便宜但却乏人问津。亚版PS2主机的额定电压为220V，可以直接用电源线接市电，不需要使用变压器。在游戏软件的兼容性上与日版主机没有区别，SCPH-30006R的价格多在1900元左右。但是因为DVD区码的限制，不能直接播放日版DVD影碟，如果某些游戏的限定版附送DVD的话，那么没有改造主机硬件便不能使用。此外要购买PS2硬盘的玩家请注意，要是购买亚版主机的话就不能使用PS2硬盘了。

在选择了要购买哪款型号的主机之后，就到鉴别主机的过程了。除了开机画面和封机贴纸这些不可靠的因素外，主机背面的标签位置和印刷都是很重要的，翻新机或二手机的标签位置（指标签歪斜的情况）和印刷（指字体模糊现象）会与全新机有一些差别。需要注意的是按照包装编号与主机编号对应的方法来鉴别并不是可靠的，因为水货主机的硬件和包装都是分开运输的，不具有可比性。至于PS2的光头问题，因为玩家购买的时候并不能打开主机进行分辨，所以至少选择6种碟片进行检验比较好，这包括美日版PS2游戏各一张（含正版或D9格式游戏），PS游戏一张，CD唱盘一张，DVD全区碟片和专区碟片各一张，如果全部顺利读出的话，则证明该型号的PS2兼容性不错，光头质量基本过硬。选购变压器是大部分PS2玩家需要注意的地方，一般来讲，每个游戏专卖店的变压器都有单独的进货渠道，而且购机的价格中有的包含了变压器，有的没有。建议玩家最好到专业的电器市场购买300W左右可调节式变压器，这类产品不仅质量上通过了长城电工等专业电器产品安全认证，而且可以多主机使用，可谓一次投资长久受益。

新款罗技无线手柄，手感还是很不错的。

www.plumbook.cn

PS2 主要配件评述

PS2 手柄　参考售价：160 元左右

作为最重要的PS2配件——DUAL SHOCK2，是和玩家平时接触最多的东西，因此它的质量好坏直接关系到玩家玩游戏时的投入程度。组装PS2手柄大多是采用同原装PS2手柄（DUAL SHOCK2作为PS的振动手柄的替代品，它的最大特点就是除了START键和SELECT键之外，所有的按键均是Analog型的，具有感应256阶不同力度的功能，也就是说玩家按键的时间以及力度，手柄都能够感应到。）相同的黑色塑胶外壳，但仔细观察会发现没有细小的金色颗粒状斑点，手感也不能令人满意，按键感觉很生涩，没有什么弹性。START键和SELECT键也明显比较突出，而现在原装PS2手柄背面多标明“MADE IN CHINA”或者是“MADE IN KOREA”的字样。

PS2 记忆卡　参考售价：150 元左右

作为存储游戏进度最关键的“道具”，PS2记忆卡可以说是玩家必备的配件了。目前除原厂生产的8MB黑色MAGICGATE外，还有KEMCO和HORI都生产PS2的记忆卡。在价格上来讲，原厂生产的PS2记忆卡的价格要比其他厂商推出的记忆卡贵一些，但这只与进货渠道和批发价格有关，在性能上它们都是完全一样的。玩家可以根据需要自由选择。

PS2 DVD 遥控器　参考售价：180 元左右

对于那些很少用PS2看DVD影碟的玩家来讲购买DVD遥控器确实是奢侈的选择，但通过DVD遥控器却可以实现许多只利用手柄无法达到的操作。（详细介绍见本刊总第68期48页）因为该配件在国内对应的用户群相当有限，只作一般推荐。

PS2 AV 线　随机附送

作为最普通的AV方式输出线，也就是PS和PS2主机基本配置中附带的AV端子线了。因为它使用一个信号来传送所有的视频信号，所以容易产生信号混淆的现象，画质也是最一般的。使用AV线玩PS2游戏只能算是一种折中的做法，对于游戏画面表现突出的游戏就很难发挥其最佳表现了。

PS2 S 端子线　参考售价：180 元左右

S端子线将图像的亮度和颜色以及颜色的深浅分别用两种方式进行传输，所以产生的图像素质较好。这种输出方式是国内大部分玩家首选，因为现在很多电视有S端子输入端口。但市面上有一种相当廉价的PS2（PS）S端子线出售，工艺极差，而且没有抗干扰环装置，当玩游戏时遇上信号干扰时（比如打手机或对讲机），电视上的画面就会出现一道道不规则的条纹，并且此类S端子线均用料低廉。

注1：Dolby Digital（杜比数码音效）是一种由杜比实验室研制的DVD多声道数字压缩编码形式。杜比声场的变化由十进制小数体现：第一个数字赋数字音轨予全频，第二个数字提供一个分离的音轨。所以1.0音轨是单声道，2.0音轨是立体声音轨，5.1是5声道音轨。一道2.0混音的音轨包含可以被定向逻辑音轨重新找回的“隐藏”的环绕讯息。这些信号从前部、中部、左方、右方和环绕音箱中发出。

注2：DOLBY PRO-LOGIC（杜比定向逻辑）是一种杜比环绕信号，信号源自家庭环绕系统的左方、右方、中部和后方。

PS2 色差端子线　参考售价：160 元左右

PS2使用色差输出方式就免去了将Y/Pr/Pb信号变为RGB信号，再由电视机将RGB信号变为Y/Pr/Pb信号的两次再编码过程，（S端子信号传输也要经过两次编码）从而减少了因此有可能产生的图像品质下降，所以色差输入是PS2最高档的图像输出方式，能够获得令人满意却充满视觉魄力的游戏图像，只是对显示设备要求过高。（具有色差端子输入端口的进口TV一般售价都在6000元以上）但随着目前国内TV产品的技术含量提高，新款21寸的纯平TV都带有色差输入端口。色差端子线中三条一组的是VIDEO输出，两条一组的是AUDIO输出。

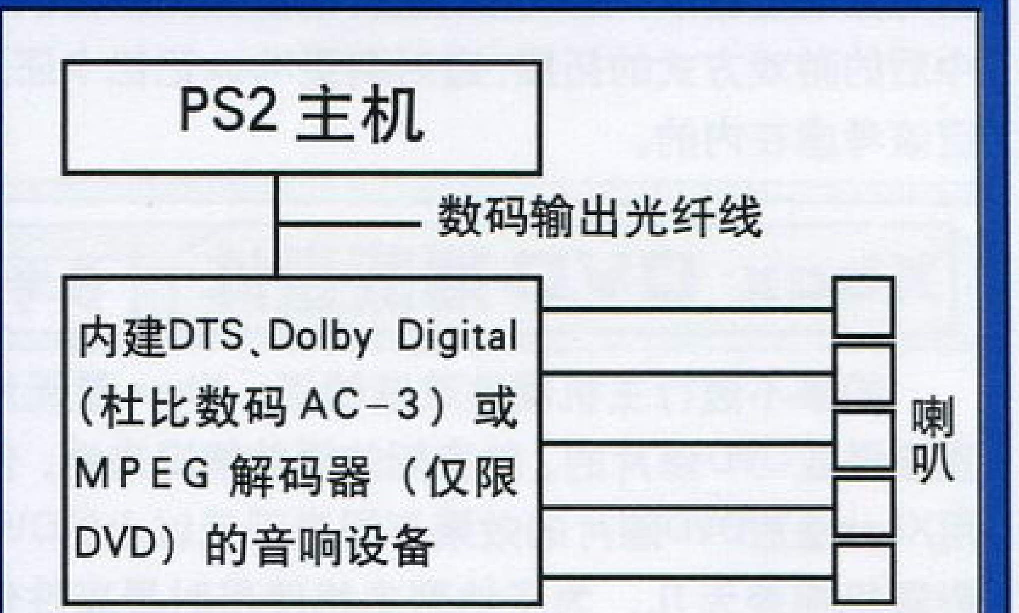
内置硬盘 HDD　参考售价：1650 元左右

PS2专用内置硬盘在电源供应方面主要依靠PS2主机，因为这部拥有40GB、7200转速的硬盘在工作的时候需要相当大的电量，可是一般玩家所使用的PS2变压器的额定功率则只有70瓦至80瓦左右，根本不能满足PS2主机连接专用硬盘工作时的用电需要。建议想购买PS2专用硬盘的玩家，在使用之前，一定要确认你所使用的PS2变压器的额定功率超过150瓦。此外由于PS2专用硬盘附带了一套PlayStation BB Navigator Version 0.20，这套碟片除了提供有关专用硬盘的安装程序之外，还包含了最新的DVD Player Driver，版本为2.10，容量比DVD Player Driver 2.00稍大了10KB。在使用PS2专用硬盘的时候，除了要考虑上述的电源问题，就是一定要把这个HDD FORMAT（硬盘格式化）之后才可以使用。而FORMAT HDD的方法十分简单，首先把安装碟放入PS2中，进入菜单画面会出现许多选项，这里只需要选择“HDD初始化”就可以了，而“HDD初始化”的速度非常快，只要10多秒钟就可以了。

CHECK！ Q&A

Q：利用数码连接线接驳功放、MD（迷你光碟机）以及DAT（数位声音录音带）时，需要注意些什么？连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音像设备时又要注意些什么？

A：众所周知，利用数码连接线（Dolby Digital optical AC-3＝杜比数码AC-3光纤）接驳PS2的数码输出光纤端口，再搭配数码（数位）功放（功率放大器）以及喇叭（扬声器），玩家便可以在舒适的家中享受到更逼真的多声道环绕音效。需要注意的是首先玩家要购买一条市面上销售的“数码输出光纤线”，接驳在PS2的数码输出光纤端口上，接着再调整PS2主机内的系统设定（System Configuration），在其菜单中找到“数码输出光纤”（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为“ON”。（购买PS2时的初期设定，但还需要确认一次）



连接内建DTS、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG解码器（仅限DVD）的音响设备时，玩家可以欣赏到DVD中以DTS格式、Dolby Digital（杜比数码AC-3）或MPEG格式录制的逼真音效，享受到有如置身电影院或演唱会那样的临场效果。具体的同PS2主机连接的方法同上（如图），但要注意将PS2主机的系统设定内的“数码输出光纤”（DIGITAL OUT【OPTICAL】）的选项，设定为“ON”，再将“DTS”或“Dolby Digital”或“MPEG”设定为“ON”。

PS2 基本数据资料

■重量：约2.2kg
■尺寸（mm）：
长182×宽301×高78
■CPU工作频率：
294.912MHz
■主记忆体：32MB
■影像引擎：
Graphic Synthsizer（SONY）
■多边形绘图机能：
6600万多边形/秒
■同时发声数：
48音频+软件音源
■影像输出：
AV MULTI OUT
■声音输出：
AV MULTI OUT、光纤端子
■备注：
可以向下兼容PS游戏软件，并具备iLINK端子与USB端子

话梅杂志&3DM.SMV www.plumbook.cn

Xbox 篇　综述

由于目前Xbox可供选择的游戏软件匮乏，再加上国内玩家普遍对美版游戏软件的热情不高，使这台功能最强大的新时代主机的普及率难以提升。综合分析，打算今年春节期间购买Xbox的玩家多是为了某些Xbox独占的游戏或者是想收藏齐三大主机。对于购买美版还是日版Xbox，这里推荐购买日版XBOX。尽管日版Xbox和美版Xbox的价格相差不多，都在2000元左右，但是日版的游戏软件更容易买到，使那些只玩正版的玩家梦想成真。此外玩家也可以考虑买年底刚刚发售的台湾版的Xbox或香港版Xbox，这两种版本的XBOX的菜单均为中文系统，兼容日版软件。目前多家台湾的电脑软件厂商也加入了推出中文化Xbox游戏的行列，比如预定将发售的《轩辕剑4》、《大富翁6》、《天剑记》、《流星蝴蝶剑》和《迷宫征服者》等。除了这些，像一些比较有代表性的Xbox独占游戏也有推出中文版的计划，比如《HALO》等。港台两地的游戏软件代理商目前也正积极地与美日游戏软件厂商积极协商，务求让期待度很高的Xbox游戏软件与美日两地的发售日同步。相信随着主机价格的进一步下降，再配合大批量的中文游戏软件配合，Xbox今后在国内的占有量会稳步提升。

尽管港台两地都有Xbox主机的行货代理，但是目前在国内销售的Xbox还都是水货，在已经确定了要购买哪个版本的Xbox之后，在购买的时候还要注意以下几点：

1.仔细观察主机表面是否有划痕，主机背后的电源风扇是否积有灰尘。

2.原装配套的Xbox包含的附件有原装手柄一个，AV输入线和电源线各一条，说明书一套。如果玩家购买的是早期日本限定版的主机（透明机壳），还会有BILL GATES签名的铭牌和一条高解析度AV线组（原装色差端子线套件），而新款的日版主机全套配置中还包括DVD播放套件，可以使用Xbox播放DVD影碟。

3.注意需要购买大功率的220V转110V的变压器。因为美版Xbox和日版Xbox均需要110V的额定电压支持，所以如果把电源线直接接入市电插口，那么肯定会烧掉XBOX。（这里提醒玩家：切记在启动Xbox之前确认主机是否接驳了变压器，由于在没有开机的情况下，将Xbox电源线插在市电插口也会引起烧机的。）当然如果是购买的台湾版或香港版Xbox的话，就不用担心这个问题了，也省去了购买变压器的环节。

在选购了Xbox主机和相应的游戏软件之后，其实只算完成了整个购机计划的70%，因为要想达到最理想的玩Xbox的效果，玩家还必须考虑目前家中现有的AV设备是否能够达到Xbox的基本要求。鉴于大多数Xbox游戏软件都对应HDTV（D2）和Dolby Digital（5.1ch），因此玩家要首先考虑购买高性能显示设备。使用等离子电视、专业监视器、HDTV或100MHZ逐行扫描彩电都可以提升Xbox的画面表现能力，但因为价格相差许多，一般玩家只能从HDTV（性能达到标准的HDTV多在10000元以上）和100MHZ逐行扫描彩电（5000元以上的基本达到要求）中选择其一。当然要想让这些显示设备和Xbox进行连接的话，购买高解析度AV线组（原装色差端子线套件）就是必须的。此外玩家要对应Dolby Digital（5.1ch）的功能，在家中实现5.1声道杜比环绕效果，还需要购买光纤输出线，与家中的数码功放连接。

Xbox 主要配件评述

Xbox 手柄　参考售价：260元左右

Xbox的基本配件，日版、台湾版或香港版的Xbox在外型上没有太大差别，仅仅在按键的设计与LOGO的颜色上有些区别。因为早期的大号规格Xbox美版手柄已经停产，所以现在的Xbox手柄是完全通用的，再加上市面上并没有组装的Xbox手柄销售，玩家购买起来应该比较放心。

Xbox 高解析度 AV 线组　参考售价：230元左右

购买Xbox的时候就应该一同考虑购入的配件，使用这套配件才能够真正发挥Xbox的价值。使用的方法在前面的综述中就已经提到过了，但需要注意的是相应的投资会比较庞大，如果家中还不具备购买高档显示设备和音响器材的可能，就没有必要购买这套配件了。

Xbox 记忆卡　参考售价：250元左右

对于那些不进行交换游戏记录的玩家来讲，购买Xbox记忆卡的意义的确不大。Xbox的游戏软件都对应硬盘记录，但考虑到配件的配置完整性以及今后的游戏方式的拓展，适时购买Xbox记忆卡还是应该考虑在内的。

Xbox Live 起始套件　参考价格：未定

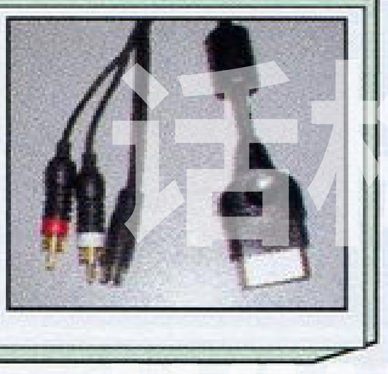
目前仅在美日两地开通了Xbox Live的正式服务，中文化的Xbox Live服务也正在进行中。与其他主机的网络服务最大的不同之处就在于Xbox Live提供真正意义上的“语音聊天”功能，无论上在Xbox Live网络活动中或进行网络在线游戏的时候，玩家都能够享受到游戏新的乐趣。

Xbox DVD 播放套件　参考售价：250元左右

如果不进行主机硬件改造的话，Xbox是无法直接播放DVD碟片的。就实际的播放情况来看，使用Xbox播放DVD碟片的效果与国产千元以上的DVD影碟机相差无几，为了达到主机使用时最高性价比，DVD播放套件的购买价值自然不言而喻。

Xbox 进阶 AV 线组　参考售价：220元左右

Xbox进阶AV线组就是S端子线套件。对于Xbox游戏画面不过分苛求的玩家选择这种配件还是不错的，因为同样可以通过套件上的光纤输出端口进行线材接驳获得5.1ch的听觉感受，只是在画面上的表现还没有达到Xbox应有的水准。



CHECK！ Q&A

Q：如何花费较少便欣赏到Xbox游戏5.1声道的环绕音效呢？

A：图片中的并不是什么Xbox专用的配件。但对于大多数国内玩家而言，家中的居住面积有限，无法放置5.1ch所需要的6个喇叭。而这副5.1ch耳机便能模拟出5.1ch的环绕音效，可以说是对那些“听觉艺术”比较在意的玩家的最佳选择。此次推荐的由Pioneer公司出品的5.1ch耳机，能够完全对应Xbox的5.1声道音效。

Q：请问Xbox Live离国内玩家还有多远？

A：Xbox Live是联系Xbox玩家，提供更多样化游戏乐趣的一种网络服务。继北美在去年11月15日开通了Xbox Live的正式服务以来，日本经过在去年11月21日开始进行β测试，今年1月16日也将正式提供Xbox Live的服务，并且获得了一致的好评。目前台湾版的Xbox主机中内置了Xbox Live的选项，当台湾微软官方正式开通Xbox Live服务之后，说不定国内的玩家也能够享受到标准化的中文在线游戏方式。

Xbox 基本数据资料

■重量：约3.8kg
■尺寸（mm）：
长265×宽324×高90
■CPU工作频率：733MHz
■主记忆体：64MB
■影像引擎：
233MHz特制晶片
（Microsoft／nVIDIA）
■多边形绘图机能：
11650万多边形／秒
■同时发声数：256音频
■影像输出：
AV端子、S端子、D端子、色差端子
■声音输出：
AV端子、光纤端子
■备注：
内建100Mbps的互联网连接端口和8G硬盘，硬件支持5.1声道和HDTV

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

GAMECUBE 篇　综述

想要购买 NGC 的玩家与购买其他主机的玩家有着明显的区别，同时选择NGC的目的也是多种多样的。基本上如果满足以下3大条件中的任意两点，那么选择NGC就是比较明智的消费行为。

1.喜欢任天堂的游戏，对 GBA 有着浓厚的兴趣。

2.有收藏三大主机的兴趣，有消费正版游戏软件的经济基础。

3.喜欢NGC外型小巧，功能强大的硬件设计，买来作为家庭娱乐的电器产品。

与选购其他游戏主机必须作多方面考虑所不同的是，购买NGC 就相对简单一些。目前 NGC 共有 4 种颜色可供选择，（紫色、橙色、黑色和银白色）市面上的日版主机和美版主机都可以看到，但美版NGC的游戏软件则比较少见，美版主机只有经过硬件改造才能够运行日版游戏软件，而日版主机也同样可以经过硬件改造玩美版游戏。一般来讲，全新的日版NGC的价格在 1450 元左右，美版 NGC 则相对便宜百元以上，因为美日版的 NGC 主机包装完全不同，所以也很好区分。日版 NGC 的全套配置中包括 NGC 专用变压器、一个手柄和说明书，并不包括 220 转 110 的变压器和 AV 线，所以在购买的时候要打听好所询问的价格中是否包括这两个配件。

NGC 所采用的游戏存储媒体是任天堂所特制的 8cmDVD−ROM，方便游戏厂商开发大容量的游戏并且防止 D 版的出现。尽管它的直径只有8cm，但却有CD−ROM格式所无法相比的大容量。如果要比喻一下的话，同 MINI SINGLE CD 的大小差不多。这种特制的光碟所能够存储的数据量相当于 2.5 张 CD−ROM 格式的光碟，此外该光碟配合游戏主机的防D版技术，采用软件加密的方法进行光碟制作。

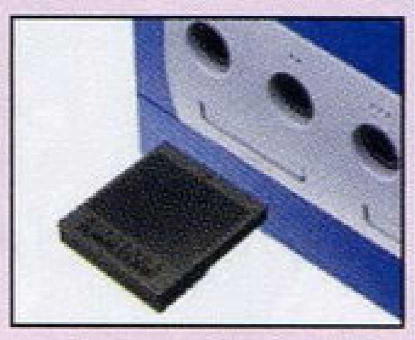
NGC 主要配件评述

NGC 手柄　参考售价：200 元左右

属于主机全套配置中的配件。由于手柄设计独特，市面上还没有组装产品。如果另外购买的话，留意每种主机的颜色都有其对应颜色的手柄单独发售。此外任天堂还推出了无线手柄“WAVE BIRD”（2002 年 12 月 5 日发售，售价 4500 日元），由于改进了电路设计，因此无线手柄的实际使用效果强于其他主机所使用的无线手柄，操作性和指令输入的准确性和普通手柄没有什么差别，有效控制距离有 15 米，使用时将无线手柄的信号接受器插在 NGC 的手柄插槽上。

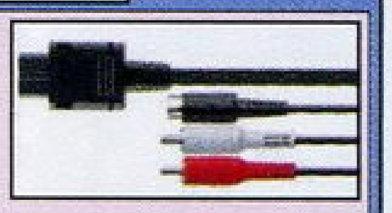
NGC 记忆卡　参考售价：120 元或 180 元左右

NGC所使用的游戏记忆卡被称为“记忆卡59”，顾名思义，这个记忆卡有59格记忆单位，而NGC游戏所耗费的记忆容量都是以“格”为单位的。“记忆卡 59”的大小同 PS 记忆卡差不多。而今年推出的“记忆卡 251”则有 251 个记忆单位，价格比“记忆卡 59”仅仅贵几十元，所以选择它比较合适。



NGC S 端子线　参考售价：200 元左右

使用效果比标准 AV 线更佳的配件，如果玩家家中的显示设备有S端子输入端口的话，请选择这个配件。



NGC色差端子线　参考售价：280 元左右

与其他机种的色差端子线有一定的区别，NGC 的色差端子线只有 3 个接头，不包含立体声双声道的接头，使用的时候需要玩家另外再购买一条音频线。

NGC 与 GBA 联机线　参考售价：110 元

NGC和GBA之间是通过专用连接线进行数据交换的，而NGC和GBA的互动性主要体现在游戏内容或游戏方式的变化上，许多新的场地和道具都要通过NGC和GBA之间的互动才能完成。这种概念有别于以前的VMS只是下载MINI游戏或脱机育成的游戏观念。

Q　参考售价：2700 元

由松下（Panasonic）正式推出，其与任天堂共同开发、兼容DVD媒体的GC主机“DVD/GamePlayer”（别称“Q”）是一部多功能的家庭综合娱乐电器。Q除了支持多种不同类型的媒体之外，并针对影像与声音这两方面的机能作出强化，例如利用 Q 的“Advanced Surround”功能，玩家只需要使用普通的迷你Hi−Fi或立体声电视，便已经可以享受环回立体声的效果；而“Cinema”功能则会对DVD影像作出特别针对电影已经设计的影像进行调整；“Dialogue Enhanzer”能够使电影中的对白更为清晰明亮。

GBA 篇 综述

首先是价格，目前主机价格涨到了 640 元。如果说一定要买全新机，并且要现在买，那么就只有花足 640 元加入掌机族了。在交易时，一般店主会问你买不买一些游戏或者周边，因为对于店主来讲，多卖一盘游戏或者一个周边，就意味着多赚一笔钱。有些玩家很讨厌店主的这种变相赚钱法，其实不然。只要大家精心挑选自己喜欢的周边以及游戏，连同主机一起购买的话，全部价钱可以稍微少算一点，这对于店主或者自己都有好处。在挑选时，也不要盲目地听从店主的介绍，最好能找到身边买过GBA的玩家一起去购买。

在主机的选择上，现在的GBA一共有白色、透明海蓝、透明淡红、紫色、黑色、橙色、金色、银色 8 种颜色可供选择。（其他各种限定版就不提了）值得注意的是金色、银色GBA已经被证明在不爱护的情况下使用容易掉色，想买这两种颜色主机的玩家要考虑清楚，先想想自己平时爱不爱护主机再作决定。每台GBA电池仓顶部的电路板上都能看到出厂型号，现在的型号一共有 01、02、03、04、10 五种，已经证实 01 画面效果最暗，02 画面效果稍亮，03、04、10 则同属于画面效果最亮的。以上提到的不同颜色的主机售价都一样，如果店主说金色、银色的进价贵可千万不要相信。

有些店主会弄一些翻新机来骗无知的玩家，以达到赚钱的目的。其实鉴别新旧主机的方法也很简单。一般来说，全新的GBA屏幕非常干净，对着光线观察可以看到极少量不规则分布的细微灰尘。而用过的GBA屏幕一眼就能看出是用过的。另外还有一个很重要的鉴别方法：对着光线观察方向键的右下方。如果是二手GBA，其机壳表面的磨沙效果肯定要大打折扣，因为根据人的习惯动作，大拇指会经常摩擦方向键的右下方，全新GBA的表面磨沙效果一点都不会有平滑之处。L、R键也是容易弄赃的部分，全新的GBA上的L、R键非常干净，而二手机的L、R键则相对要脏一些。观察GBA的螺丝也可以辨别该主机是否为二手机。GBA背面的螺丝通常会由于氧化作用而丧失应有的金属光泽。就算这台机子没有拆过，也一样会因为放置较长时间的缘故难逃此“厄运”。而拆过的机子更不要讲了——三向螺丝口一定会在拆的过程中留下痕迹。相比较而言，全新GBA的螺丝充满了金属光泽，这是二手机所不具备的特征。

电源方面最好使用高品质的充电电池。任何组装电池包都不用去买，省事省心！夜光灯算是历代掌机必备的周边之一，虽说效果不是很好，但还是有很多玩家会因为某种奇怪的嗜好而购买。现在的夜光灯外形不一，价钱不一，如果说效果最好的夜光灯，可以选择夜光板。觉得方便够用就行的话，那就买一个 10 元左右的螺旋夜光灯。如果觉得螺旋夜光灯一个光源不够亮，那就买一个嵌入式的夜光灯装置，现在市面上有两个灯泡的，也有安装有微型灯管的。

目前 GBA SP 公布，相信很多玩家都在犹豫着是否卖掉心爱的GBA 而准备入手 GBA SP 了。其实大家也不必急着要即刻购买新机种，一是因为两台机子在机能方面是一样的，也就是说游戏都通用，并不会出现GBA玩不到而GBA SP才能玩的游戏。二是因为GBA SP刚出价钱肯定要被炒到千元以上，如果想第一时间入手肯定要大花血本，所以建议玩家还是保持适当的冷静，等价格回落后再出手吧！

NGC 基本数据资料

■重量：约 1.4kg

■尺寸（mm）：

长 161 × 宽 150 × 高 110

■ CPU 工作频率：485MHz

■主记忆体：24MB

■影像引擎：

Flipper（NEC/ArtX）

■多边形绘图机能：

1200 万多边形／秒

■同时发声数：

ADPCM 64 音频

■影像输出：

类比 AV、数码 AV 端子

■声音输出：

类比 AV 端子

■备注：

可以与 GBA 联动

www.plumbook.cn

GAME³ 游戏立方

VOL.031
栏目主持：多边形

恭贺新喜

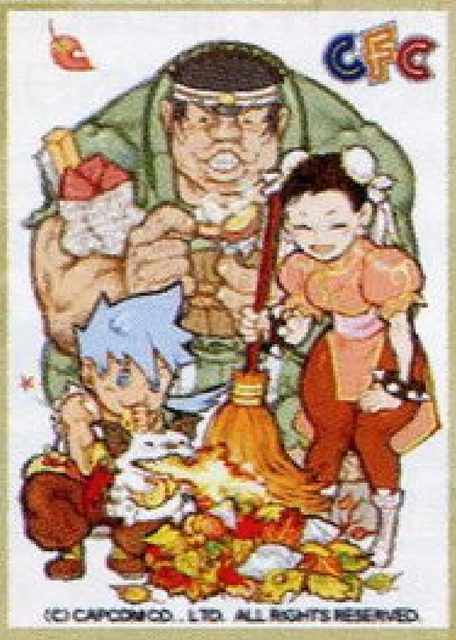
因为春节快到了嘛，为了让这次“游戏立方”看起来能够与以前有所不同，多边形大胆地采用了“送”贺年状的形式，相信各位玩友一定会喜欢它们。虽然现在春节的氛围已经不比从前，但多少还能给我们带来一种温暖的感觉。在春节里打机更是有一种随心所欲的快感。我想那些平时被父母严加管制的玩友在春节都可以过一把瘾了吧。希望各位都能有一个最HAPPY的春节，来年见了。

本栏专用 Email：game3@ucg.com.cn

新春 贺年状 2003

▲瞧二乔高兴的劲儿，《真三 3》估计又是大卖、热买。

▲看了容易让人流鼻血的贺年状，舞的新造型是不是已经大过了《DOA 沙滩排球》。真希望这类养眼能够多一点。^_^



▲这是CAPCOM网络俱乐部特制贺年状，多可爱的小龙啊！可能这种融洽、温暖的感觉只有在新年才能体会吧。

▲祝大家羊年羊羊羊。

▲《灵魂能力 2》全女性角色齐贺新春。

▲关注《怒首领蜂 大往生》，2003 年 PS2 上见。

▲人气MM结城小夜连同新加盟的诸位MM带着新作《式神之城 II》来给大家拜年。游戏由 Taito 负责发行，2 代开发基板改成了 NAOMI。

▶3月27日《太鼓达人》最新作将要推出了，大家不想试试吗？

▲这两位不必多介绍了，酷哥＋蛮女！《鬼泣 2》全球销售目标直指 160 万。

▲日本味儿十足的贺年状，将一股热血和一个远古的梦带给我们。NAMCO 会将《魔斩》移植到家用机上吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

相传贺年卡（日本称之为贺年状）始于1844年。当时，英国维多利亚女王和阿拔太子在伦敦的温莎堡里庆祝圣诞节，邀请王族儿童入宫参加宴会，请柬上印有祝贺的词句。欧洲人从此纷纷仿效，用这种写上祝贺词的卡片来互相祝贺圣诞和新年。还有另一个说法。在1843年，英国有位叫亨高尔的青年，在一家雕刻店当学徒。圣诞节时，他因为很忙，没时间给家人和朋友写信道贺，便切了一些白纸片，请一位很有名的画家，画上一家人坐着欢度圣诞的情形，又在纸片中央写上祝贺词寄给亲友。以后他又和那位画家合作，按照原样印了1000张，除了他们自己留着用100张之外，其余的都以1先令的价格卖出。从此以后便有了圣诞卡和新年贺卡。

每逢新年，各大游戏公司都会以不同形式推出一大批精美的新年贺卡，今年多边形可收集到了不少，不拿出来给大家看看实在太可惜了。于是我从中精挑细选了一批佼佼者，相信大家一定能够从中品出超脱游戏本身之外的独特风味。

▲每年CAPCOM的贺年状可以说是最花心思，最有趣的。一盒便当竟然藏下了《CAPCOM全明星格斗》全人物，的确匠心独具，叫人百看不厌。

▲各位认得出一身“羊装”的塔利姆吗？千万不要小看15岁的她，塔利姆的实力可不在御剑大叔之下。
《灵魂能力Ⅱ》在家用平台将会再续辉煌吗？让我们祝福这款游戏吧。

▲过年了！结城晶也开始干起了家务活——打年糕，没想到如此威武的男人也有温柔的一面。3月《VF4 EVO》热切期待。

▲《猴球》不知不觉已经成了SEGA旗下AV公司的象征。

▲秀真：请接受我们的贺礼吧，不然就用杀阵TATE你！

▲《合金弹头》从来没有忘记大家，大家也不要忘记她。

新的GBA音乐播放软件 媲美MP3的音质

在去年的杂志（2002年5月B）上LIKY曾为大家介绍过一款GBA音乐播放软件——Music Player Advance，让大家了解到在GBA上听MP3并不是不可能的事情。不过话虽这么说，实际上那个软件的播放效果与MP3的音质相差太远了，而现在，LIKY要为大家介绍一款新的GBA音乐播放软件，其音质绝对可以媲美MP3的效果，它的名字就叫“WAV PLAYER”。

去年12月25号作者YiFei（可是国人哦）第一次放出了这款软件，而且还提供几首已经转换好的歌曲下载。LIKY听过歌曲后大吃一惊，因为那音质实在是太棒了，与MP3的播放效果几乎无分别，于是立刻用那个软件转了几首歌曲来测试，效果的确令人非常满意。但是，这款软件的最大软肋就是没有解决好容量问题，一首4分钟左右的MP3，如果采用最高品质（44Hz，立体声）的标准来转换，容量竟高达22M，也就是176Mb，256Mb的烧录卡只能放一首。（晕）好在用最低标准（22Hz，单声道）转换，容量勉强可以让人接受，大概5.6M左右，而且音质也并没有下降太多。

考虑到容量问题，作者很快在今年的1月5日推出了新版的软件“WAV PLAYER V0.2”，它最大的改进就在于将容量压缩了一半，的确是个可喜的进步，不过V0.2竟然只能转化出44Hz，单声道的音乐，实在让人有点哭笑不得（单声道比起立体声来降低的可不是一点点品质了）。

▲“WAV PLAYER V0.2”的运行界面。

当然，这款软件目前还属于开发阶段，还有很多不足之处，比如还不支持多首歌曲播放，界面过于简陋等等，不过最大的问题还是容量问题，期待作者能够作出更大的改进，能够在保持现有音质的情况下将容量大幅压缩。

关于软件“WAV PLAYER”的具体情况，大家可以去作者官方主页去看看吧：http://gbalpha.vip.sina.com/SHIYAN3.htm#2。作者YiFei可是一位软件高手，他还在开发别的GBA软件以及硬件哦。

www.plumbook.cn

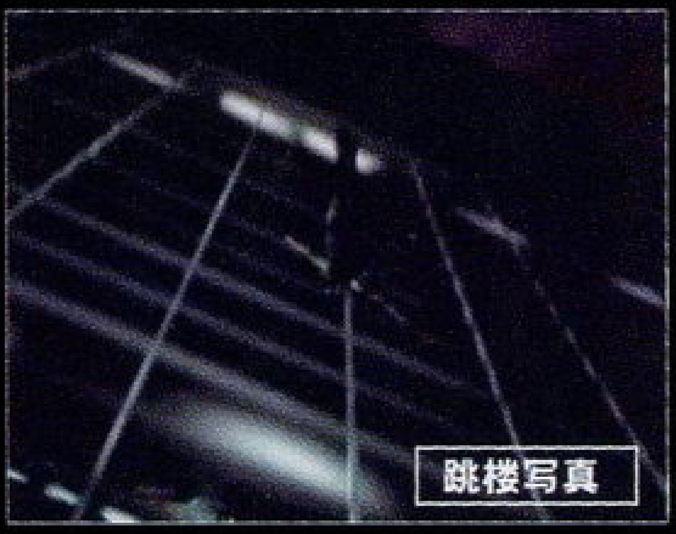
新年看跳楼专辑

如何展现游戏中主人公过人的胆量，超人的技艺以及带给玩家一种无限的冲击力呢？众多游戏公司不约而同地选择了同一种表现方式——跳楼。跳楼在实际生活当中只有一种解释就是——自杀行为，多半属于那种走投无路时才去做的傻事。然而这样凡夫俗子般的对“跳楼”二字的理解完全不适合用在以下这几位身上。因为其一，主角们的跳楼举动是完全出于自愿的；其二，他们都能无视重力的情况下安全着落。跳楼带给玩家的是一种刺激感觉，可能就是在这一跳之间，玩家手中紧紧握着的钞票就禁不住要松开了……

恰逢新春到来之际，让我们回首过去、展望未来，将“英雄们”的光辉举动再重温一遍，同时也谢谢他们舍身忘我的精彩演出。

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《忍》	秀真	国际男模	东京	100米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
无	2002-11-18	9	10	

现代忍者是越来越不循规蹈矩了，真给人一种拼命三郎的感觉。别的不说，把握妖刀插入大厦玻璃幕墙的角度以及控制下滑缓冲就需要惊人的技巧和力量。万一玻璃碎片飞入眼中也会导致跳楼行动前功尽弃。这样的超人动作怎不让人叫好呢？可惜缺乏音乐的烘托，令表演打了折扣。



跳楼写真

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《MGS2》	SNAKE	骠悍	乔治·华盛顿大桥	60米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
绳索	2001-11-13	10	5	

至今也不明SNAKE为什么会选择这种方式上船，可能只有小岛君才能给我们一个完美的解释，其实这已经不重要了。随着《MGS2》的全球热买，这一跳完全可以被载入游戏的史册。如果你想完全体会SNAKE“跳桥”的感觉，请参加蹦极吧！记住，一定要背向大地怀着陶醉的心情跳下去。

跳楼写真

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《天诛叁》	力丸	健硕	不明	100米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
无	2003-03-05	6	4.5	

人跳我也跳，力丸跟着跳，这一跳却有很大的跟风之嫌。当然！力丸也是我们新近发现的一位跳楼新星。说是跳楼实则为跳崖，总体来说危险系数不是很大，最危险因素是悬崖边的岩石以及海底的礁石。由于游戏还没有发售，所以对于力丸跳崖的举动暂时无法获得合理解释。

跳楼写真

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《鬼泣2》	但丁	1:9头身	迪玛利岛	100米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
无	2003-01-30	8	9	

出现在游戏E3宣传动画和试玩版中的危险动作，相信正式版同样会收录。能够这样豪不犹豫地从摩天大楼顶层潇洒地跳向地面，对于身为魔人的但丁来说并没有什么难度。经过上一次与恶魔的血战，如今但丁的技艺已经今非昔比。相信《鬼泣2》会将更多惊喜带给我们，区区一个跳楼只是战斗的开始……

跳楼写真

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《死或生3》	绫子	性感	游轮	30米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
绳索	2002-02-22	6	4.5	

估计这次绫子又在执行什么暗杀行动，当游轮爆炸的一瞬间以跳船的方式逃离险境，姑且算是跳楼的一种吧。这段情节只收录在《死或生3》日版的OPENING MOVIE中。绫子的这一跳与SANKE的跳桥颇有异曲同工之妙，两人同样借助了绳索，只是其魄力和表现力远远不及后者，而且没有交待结果。

跳楼写真

游戏	人物	身材	地点	推定高度
《鬼武者2》	布袋寅泰	瘦长	加灵仙塔	10000米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
无	2002-03-07	9	？	

布袋寅泰是入围本次“跳楼特辑”惟一一位真人选手。随着一曲激荡的《俄罗斯轮盘》的结束，布袋寅泰和他那把心爱的吉他一同跳下了高耸入云的加灵仙塔（有待考证）。其实在《鬼武者2》中柳生十兵卫同样有跳楼（跳崖）的动作，不知各位玩家还记得否？一个游戏就有两人先后跳楼真可谓壮举。

跳楼写真

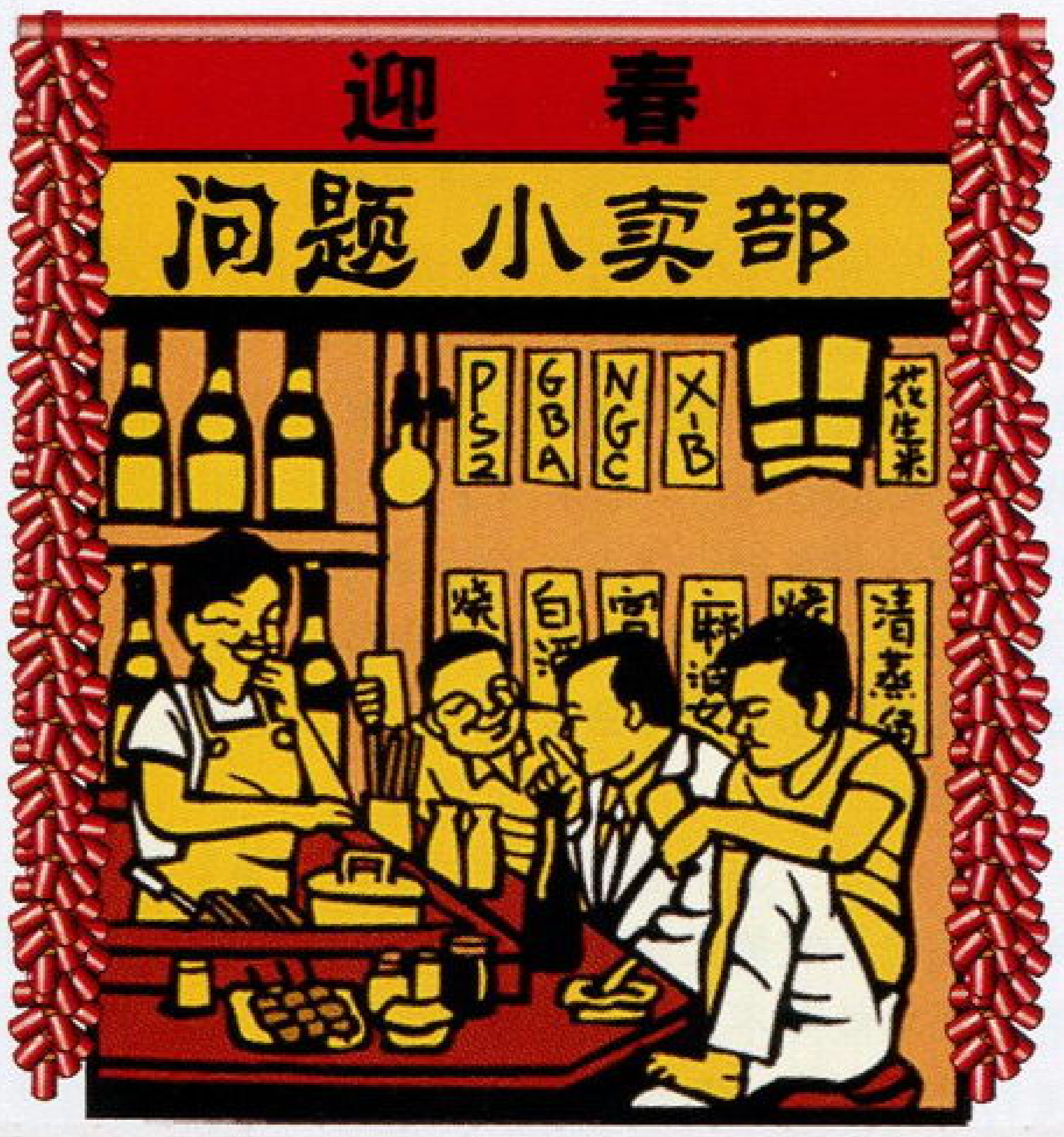
游戏	人物	身材	地点	推定高度
《最终幻想X》	尤娜	苗条	贝贝鲁	1000米以上
保护装置	跳楼时间	表演度	难度系数	
召唤兽	2002-07-19	9	9	

在这次入围的全部跳楼者中，尤娜的目的性最强。可以说尤娜为我们表演了一出经典的苦肉计。当尤娜跳下天空之城贝贝鲁的一瞬间，无数玩家的心都被扯到了嗓子眼，幸好召唤兽及时赶到将迅速下落的尤娜托起，真是有惊无险啊。这段用CG完美表现的情结值得一看再看，SQUARE的确不是盖的。

跳楼写真

细数起来，游戏中出现的跳楼情景还真是层出不穷。比如《真魂斗罗》、《阿耳戈斯战士》、《王国之心》等都出现过从高处跳落的动作。可以预见，以后游戏中诸如跳楼、飞檐走壁、360度慢动作等吸引眼球的噱头还会频繁地出现。希望各个游戏公司能够推陈出新，想出更多的新花样令游戏的世界更加精彩吧！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



《鬼武者2》之赤梦幻之锥

多大师：

久仰您的大名，却从未登门拜访过，表示一下歉意。我是拜读贵刊很久了的忠实读者。闲话不多说，我近日玩《鬼武者2》时打到一个地方打不过去了：十兵卫进入到隐雾之森迷了路后，因和小次郎关系不错的原因，换成他为主角来营救十兵卫，但是几经波折，到了一个池塘：那块空地上有人鱼向我攻击，有两个口，一个是上山的，需要十兵卫把信长的像放进去才能上山；还有一个出口前放着一根图腾似的东西，不让小次郎过去。我来来回回也不知道过去的道具是什么？那时身上只有“青之魂的念珠和一根金属的象毡子一样的东西，但是在图腾面前不能使用。我不知道该怎么继续进行下去了。(TAKI)

多边形：那个东西名叫赤梦幻之锥，取得赤梦幻之锥后，可在雾隐之谷顶部独木桥前开启魔法阵，将小太郎传送至赤之魔空间。赤之魔空空间一共有五层，最底层可拿到赤之石柱、青梦幻之锥以及小太狼的新武器狼牙若无。继续前进，可以发现一处泛着青光的魔法阵，以身上的青梦幻之锥开启魔法阵后，即可进入青之魔空空间。青之魔空空间一样为五层，最底层可取得青之石柱。带著青、红石柱回到你说的那个图腾前，将两支石柱插入，石柱便会下沉，露出后方的通道。走进通道，即可进入雾隐之森。Finish！

多老大，你好！

最近又“插秧”吗？小弟乃《KOF》的铁杆FANS，修炼多年，什么鸟连技都难不倒我。(哈哈)但总有几个问题一直困扰着偶，令我茶不思，饭不想，夜不能寐！今向您请教，就是：①草雉胜利时高举一手说的：“雷诺，卡西歹“的日文是什么，中文什么意思？②八神被打败瞬间大喊：“……多伦多……”说的是什么？就以上这些，还望赐教！(西安 毒雪浪子)

多边形：“插秧”？呵呵，以后看书请仔细点，“插秧”特技是胜负师的绝活。①“雷诺，卡西歹”的日文是俺の、胜だ，中文意思是我，赢了！②你所说的“……多伦多……”的日文是そのままでは终わらんぞ，其中文意思是“不会就这么算了的！”

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥啊：

《洛克人X6》工厂(有东西往下压的那关)的进化零件怎么拿啊？那几块砖只能把一块打到最右边，还差一点。就是跳不到！多哥一定要帮忙啊，谢谢了！（V Gundam）

多边形：那个很长的陷阱需要装备强化芯片才能通过。如“ハイジャンプ”(HIGH JUMP，跳跃的高度上升1.25倍)、スピードムーブ(SPEED MOVE，平常行走的速度提高1.5倍）等。如果你收藏有我们以往的杂志的话，请详见总第47期由细心的Soul撰写的攻略。

▲《洛克人》15 纪念海报！Rockman家族逐渐壮大中……

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

PS版《鬼武者》机密影像！

你好！多边形，我这里有几个问题想问你：

①PS的《鬼武者》怎样？我想听听你的评价。②当游戏杂志社的编辑，应该具备哪些条件？以上就是我的问题，别说这些是白痴问题啊。还有一定要回信啊，那拜拜。(simon9821)

多边形：①朋友，你可真是念旧啊！现在还想着PS版《鬼武者》呢？哈哈，其实我们也想着呢。当年PS版《鬼武者》的开发度已经相当高了，而CAPCOM最终决定取消PS版而投入到PS2上开发，的确够魄力。为了能让更多的玩家一睹PS版《鬼武者》的真面目，近期“Gamehalo”将会收录PS版《鬼武者》机密影像，这可是编辑部雪藏多年的好东西，绝对精彩，不容错过！②你想成为游戏杂志的编辑吗？那就按照我们编辑部的口号去做：努力学习、努力工作、拼命玩。要会日文。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形大哥，你好！

本人只有PC，却只对TVGAME着迷，所以只好用模拟器解馋了。

①现在的PS模拟器哪个最好？ 我现在用epsxe，觉得并不如说的那么好。②PS2模拟器短期内有戏吗？③听说《WE6 FE》要出PS版是真的吗？我是实况迷，这对我至关重要。(Email来信)

多边形：①我觉得epsxe很不错啊，不但支持显卡加速而且对机器硬件要求也不是很高。另外VGS也是更大众化，更流行的PS模拟器。如果这两个都无法满足你，估计也没有了。②的确有些硬件狂人正在开发PS2模拟器，但都没有什么突破性成果。我想PS2模拟器是一定会推出的，但是这个等待时间实在太长，需要你有足够的耐心。③我从来没有听过这个消息。这么重要的新闻，如果是真的，杂志一定会报导的。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

亲爱的多边形：

小弟在打机时遇到N个难题，请多边形大人一定要帮帮忙啊！(旁边响起了蟑螂合唱团的《帮帮忙》)①GBA的《塞尔达传说 众神的三角力量》里用来开第七个迷宫的魔法道具在哪里找？②《洛克人EXE 3》任务栏中最下面的那个任务(就是很早就可以去解决的任务)应该怎样解啊？任务说委托人在秋原电脑1区。我想应该就是那里的一个红色机器人吧。他的话中提到了一个像是把手的工具，但我找到这个工具又给不了他，所以流程也卡住了。现在该怎么办啊？③GBA的《洛克人与佛尔特》里，我把佛尔特破关了一次，但加上洛克人的流程也只有46个CD，应该怎样去找CD啊？有100张CD的分布地区的攻略吗？(虽然我想不太可能会有)。还有，在最后大关的第2小关中，把第二个机器人破坏后前进，在一处有一个石块挡住的地方，把石块打破了但用洛克人跳不过去。应该怎样过啊？小弟不胜感激。(广东 天零)

多边形：①这“第七个”迷宫实在让我们很为难，因为这款游戏迷宫众多，不知道你是如何计算的。2003年1月B杂志有很详细的攻略，请务必仔细阅读。②到自己学校的黑板那里Plugin，将扳手交给一个绿色的NAVI。其实这个任务可以不接的，但是你已经上了贼船就只好……③因为CD实在太多了，解决办法也只有利用两个人不同的能力去一些平时不注意的地方才比较容易发现新的CD，有的CD只有用特定角色才能取得，还是努力探索一下吧！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

《寂静岭2》关键谜题解答

game3多边形大师，您好！求教

《寂静岭2》中在一处需要在五个窟窿中嵌入蛇、老人、囚犯三个硬币的地方，应该怎么摆法？(OIOI)

多边形：这个摆放顺序可是根据难度不同有所区别的哦！好了，这次好人做到底，全部告诉你吧。

Easy	老人	空缺	蛇	空缺	囚犯
Normal	空缺	老人	囚犯	空缺	蛇
Hard	空缺	老人	空缺	蛇	囚犯

这样就可以得到209号房间的钥匙了。我劝你大过年的还是不要玩这种游戏，会被父母骂不吉利的。因为我就被骂过好几次了。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形你好！我是你们杂志的忠实读者，我有两个问题却一直都得不到解决，望你能帮帮我。《游戏机实用技术》以前曾经刊登过两条游戏的秘技：一条是《圣剑传说 玛那传说》的武器无限炼造法，原文我已记得不太清楚，大意是用光之少女做间隔，中间按属性加各种精灵金币，但我使用时失败了；另一条是《洛克人X6》，书上说用ZERO不损命通关，再用X通关两次就可以选用BOSS西格玛，还有图片为证，但我同样也用不出来，为此我曾经把此秘籍按步骤重复五次，结果都是无功而返。我想在这里向你询问一下这两条秘技的真实性，如是真的，那我是不是有什么地方疏忽了呢？望早日得到你的帮助，谢谢！ (hanson lee)

多边形：第一条秘技我暂时无法证实，但是第二条秘技已经确信是无法实现的，这实在是我们工作上的失误，对此我代表XXX向你表示十二万分的道歉。

www.plumbook.cn

39000 型 PS2 的问题

力丸大哥：小弟我马上就要高考了，可是心里有件事放不下来！《FFX》的廉价版是原来的日版吗？谢谢！39000型的PS2送一张游戏碟吗？我买的时候怎么没有？39000型有30000型的好吗？谢谢多哥！（陈博）

多边形：《FFX》的廉价版的内容是和国际版相同的。说到39000型的PS2，现在国内已经比较常见了。它是去年12月3日为纪念PS诞辰8周年由SCE推出的一套捆绑《瑞奇与叮当》的特别套装版，该套装售价为26800日元。本来是主机和游戏一同卖的，但是到了国内情况就不同了。游戏早已经被JS们拿出来单买，这样又可以多赚一次钱。这种情况不是第一次了，当年JS对付捆绑《GT3》的35000型PS2还不是采取了同样的做法……无奈啊。

39000型在质量上和30000型并没有什么区别。

嗨，多哥你好。小弟EXZ有几个问题想请教一下。①我想买NGC上的《One Piece》，但现在关于该游戏的介绍与资料有些少，有些不敢投资。希望多哥能介绍一下此游戏。②NGC版《生化2&3》都要出了，我想问问多哥有什么最新的情报能透露给小弟，好让小弟有个期待。③我在玩PS2《真·三国无双2》时发现有一些人物在使用蓄力攻击打飞敌人时自己也一起飞了出去，比如在吕布的三斩，五斩接蓄力时若连打蓄力键就有一定几率在最后一击将自己也打飞。（太史慈的五斩接蓄力也有这种现象发生。）这是什么原因呢？④PS2的《零ZERO》除了在第50·51期合刊上登出的秘技以外还有什么隐藏要素吗？⑤GBA上的《真女神转生暗之书》在出时之塔后向西走有一座塔楼，调查会发现有一只精灵出现，要你说出约定的话，它就会成为伙伴，那句话是什么啊？？（游戏中还有几处这样的地方）还有，我在翻版后选进入隐藏迷宫那项，现在迷宫也走完了，不知该怎么进入二周目的游戏了。除此之外此游戏还有什么隐藏要素吗？⑥关于PS2《罪恶工具GGX》的系统与最终BOSS的打法贵刊能否作一下介绍。

望多哥指教。小弟先谢过。（mgaexz）

多边形：①NGC上的《One Piece》其实是PS上的超级加强版，游戏采用卡通渲染技术，效果不错而且可以4人对战。如果你喜欢PS版的话，那么本作应该是不错的选择。可惜游戏的销量情况远远不及PS版。②除了游戏画面变得平滑，CG动画为全屏播放外，好像就没有什么特别要素了。游戏推出的意义更多是收藏。当然游戏的价格也比一般NGC游戏便宜很多。③没错，游戏中很多人的招式都有自虐倾向。不过到了《猛将传》就得到了修改。④对，上次刊登的就是全部隐藏要素。如果你想得到更多的隐藏要素，那只有去玩Xbox版了。游戏中会加入新的情节，而且女主角深红还会多出好几套新衣服。唉，这都是游戏公司的老把戏了。⑤这个游戏我没有碰过，不过《掌机王 第三辑》中有全攻略。⑥这个要求我们会考虑的。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

《异度装甲》推石头的老问题

多哥你好，小弟有个问题想问问你。就是《异度装甲》后期拿半兽人的神之装甲时，山洞那里本来就有一块石头吗？没看见。要提示的两块石头倒是找到了，到底怎么样才能找齐三块石头啊？这个问题快要烦死我了，救救我吧！多哥。请尽快给我答复。祝："油细鸡"越办越好，多哥越来越帅，真心话。（上海 张广益）

多边形：第二次来到洞穴时要推三个石头。左边的一块在墙边调查可碰到；中间的一块在左方石柱后面；第三个在中央石柱的上方跳一下即可。如果你再找不到我……

※※※※※※※※※※※※※

多兄你好：

有几个问题想向你请教：①若要用电脑显示器玩游戏机，最经济实惠的方法是否是用TV卡或视频采集卡？效果如何？②PS2改机对其DVD播放有何影响？比如一些原来由于制式或区位问题不能看的盘？（北京 付旭）

多边形：①对，你说的没错。但TV卡或视频采集卡的最大毛病就是亮度不够，而且颜色总是不够饱满。当然，好的软件可以起到一定的优化作用，我向你推荐DScaler。②即使PS2改机也解决不了区位码问题。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形sama：

我在玩《塞尔达 风之杖》里和小孩玩捉迷藏时，带头的那个戴帽子的小孩怎么找也找不到，请大人告诉我他的位置好吗？请赐教。在此先谢过！(DIO)

多边形：在港口附近的树顶，那个小P孩就躲在上面。用回转攻击（不是回旋斩）把他撞下来吧！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

PS与PS2模拟器

多边形，您好：

由于我的PS坏了，只有用电脑模拟器来玩。请问为何用VGS1.41模拟不了PS的金手指模拟碟？该如何使用？前两天我下载了一个PS2的模拟器，听说可以看PS2的片头动画，可我不会使用（有DVD光区），能教教我吗？谢谢。（杨）

多边形：既然你是用VGS模拟器玩PS游戏，那么根本就不需要用什么金手指模拟碟，而且也用不了。PC上有那么多功能强大的修改工具，如最常见的FPE，Gamemaster等，都很方便的。如果你不会用可以看帮助文档，稍微自学一下，满足你的基本需要应该没有问题。至于所谓的PS2的模拟器，其实是一个PS2动画播放软件，而且现在还不成熟，很多PS2动画不是看不成就是没有声音。看来较完善的版本还需要等一段时间。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多兄：看你外形就知道你是个性情中人，在下正逢难处，请指点迷津。

真不好意思开口，我说了啊……《影牢刻命馆》有几个ENDING？如何达成？有什么隐藏要素？

俺知道这些可以要了你们的小命，那就看着整吧。在下先谢了。（李雷）

多边形：Yes，我随风而来随风而去……油腔滑调的你问这个问题简直就是要我做攻略。这个游戏实在太古董，我暂时无法回答你。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形大哥 你好！《WE6 FE》每隔一段时间就能够在线下载最新的球员数据和球队的新阵容阵形，我想请问：①如果改了机的话，还能不能在线下载这些数据；②1月30日就要在NGC上发售《WE6 FE》，如果要用NGC下载数据，要不要用硬盘或者类似如PS2 BB套件的东西。谢谢！（湖南 黄琛）

多边形：①未尝试过D版上网。请支持Z版。实现在线下载的必需品是BB UNIT，不过《WE6FE》的网络功能并不需要硬盘支持，下载的记录将直接传到记忆卡中。②NGC版的《WE6FE》不支持在线更新数据的功能。特别提醒，由于NGC版《WE6FE》的记忆格数下限已超过了NGC普通的记忆卡59格的容量，因此，大容量的记忆卡251是必须的。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥，《GTA3》我玩了好长却还不知道怎么储存？急啊！（福建 黄文建）

多边形：如果你是玩的PS2版，那就太简单了。你只要在游戏第一关开始和帮凶驱车来到地图红点处，这里是车库。只要下车进入车库旁边的房间就可以进行存档。如果你玩的是PC版，那就需要安装一个SAVE补丁，否则无法进行存档。

开机有法

Q：请问PS2正确的开关机方法？

A：开机方法：a.首先确认接通的是110V电源（亚洲版行货PS2主机直接用附送的电源线连接市电即可）；

b.打开主机背面的电源开关；

c.按下主机正面的OPEN键将游戏放入CD仓后，再按下OPEN键。关机方法：a.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出；b.再按下OPEN键使CD仓收入机体内；c.按住RESET键，等绿灯信号变为红色时再将处于待机状态的PS2电源开关关掉。

Q：请问NGC正确的开关机方法？

A：开机方法：a.首先确认与主机相连的是NGC专用变压器，然后与NGC专用变压器接通的是110V电源；b.打开主机上方的电源开关；c.按下主机上方的OPEN键将游戏碟放入后，再按下POWER键。关机方法：a.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出；b.再按下POWER键直接关机。

Q：请问Xbox正确的开关机方法？

A：开机方法：a.首先确认接通的是110V电源（亚洲版Xbox行货主机直接用附送的电源线连接市电即可）；b.按下主机正面的电源开关键；c.按下主机正面的OPEN键将游戏放入CD仓后，再按下OPEN键。关机方法：a.在游戏当中的非LOADING画面按下OPEN键将游戏碟取出；b.再按下OPEN键使CD仓收入机体内；c.最后直接按电源开关键关机。

www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

特稿

东西南北——中村光一和CHUNSOFT的故事

这就是《DOOR-DOOR》

浓眉毛、一张长长的马脸外加略微上翘的下巴，如此一个其貌不扬的人居然是万千女性玩家心目中的白马王子。也正是此人，在2002年度的日本《电击》杂志对1000名游戏制作养成学校在读学生问卷调查中，与游戏巨匠宫本茂一起被列为最受崇拜的前辈偶像。年近四十却已经功成名就，凭借其过人才华和巧妙的处世手腕在日本TV游戏界各大阵营纵横自在，这样的杰出人物在业内实在是屈指可数。

1964年8月15日，中村光一生于日本四国香川县丸龟市的一个普通农民家庭，在中学时代成绩非常优异的中村偶然机会接触到了当时处于黎明期的电脑游戏，从此便对之痴迷而一发不可收拾，后来他用向电脑杂志投稿积攒的稿费购买了一台高性能电脑PC-8801，开始自行设计电脑游戏。1983年高中三年级时，中村光一看到了ENIX在杂志上刊登的“第一回ENIX游戏设计大奖赛”大幅广告，最高100万日元的奖金着实令他怦然心动，经过了两个多月的日夜奋战终于独立制作出一款名为《ドアドア》（《DOOR-DOOR》）的ACT游戏。游戏的主角名为中君（チュン君），操作者控制着中君尽力躲避怪物的追捕并将它们逐一引导到门中囚禁，同时把复数的怪物关入门中还可以取得高分奖励。整个游戏共有20个版面，每一关的版面设计都颇具匠心，角色形象和色彩搭配也充分展现了制作者丰富的想象力，此游戏惟一的缺点是由于中村对电子编曲不太擅长，效果音过于单调粗陋。结果《ドアドア》输给了森田和郎设计的SLG游戏《森田大战略》而屈居次席，获得了50万日元的大赏（在这一次比赛中《勇者斗恶龙》之父崛井雄二也同时凭借《ポートピア连续杀人事件》获得了奖金10万日元的优秀赏），授奖仪式上年仅18岁的中村光一接受了福岛康博社长亲自颁发的巨额奖金，他在回答记者采访时表示：“对于制作电子游戏我仅仅出于个人的兴趣爱好，这样的创作热情最多也就能保持四五年吧！”在当时连中村光一自己都没有想到，制作电子游戏会成为他以后一直为之孜孜奋斗的长期职业。

设计大奖赛结束后，ENIX与所有获奖选手都签订了合作契约，中村光一仅用不到两个月的时间就独立完成了新型电脑AM-7版本《ドアドア》的开发工作，其工作效率让福岛康博社长大为赞赏。这款游戏的销量同样耀眼夺目，虽然现在没有确切数字记载，但中村光一在1984年4月成立CHUNSOFT时的500万日元的注册资金全部来自于该游戏的销售红利。《ドアドア》大获成功后高中生的中村光一跃居为ENIX社内主力游戏设计者，为了便于财务上资金划转，福岛社长建议他自行注册一家公司，于是中村用姓氏里汉字“中”的日文读音CHUN（チュン）作为自己会社的名字，会社成立之初仅有他一个工作人员。发售于PC-8801的ACT游戏《ニュートロン》（《牛顿》）正式推出于CHUNSOFT成立的一个月后，名字的含义源于牛顿与苹果的故事，玩家操作的角色在交错的树枝上攀爬采摘果实，挥舞着大链球与贪婪的害虫们展开殊死争夺。同年中村光一考入了大学，依然维持着半工半读的紧张状态。1985年7月18日《ドアドア》作为ENIX正式参入任天堂FC的第一款软件发售并取得了25万套的好成绩，这个销售数字对于过去一直专注于PC领域的ENIX来说无疑是喜出望外的大收获，开发者中村光一本人因此获得了巨额红利。早在就学年代，中村光一已经为自己积累了一笔相当可观的财富，成为大学校园里人人艳羡的对象。

《勇者斗恶龙》的发售是中村光一真正成为业界名流的起点。1986年初崛井雄二完成了一个名为《DRAGON QUEST》的游戏脚本创作，这个日本最初RPG游戏的世界观受到欧美AD&D文化的影响相当之深，ENIX社长福岛康博仔细阅读后被这个具有丰富内涵的脚本所深深打动，判断这款全新游戏将会取得很大成功，于是交由中村光一领军的CHUNSOFT负责开发工作，为了确保这个游戏成功福岛还不吝重金聘请了杉山孝一、鸟山明这两位艺术界的知名人士出马分别担任音乐制作和角色设定。此时的CHUNSOFT已经初具规模，员工中的内藤宽、饭岛健男和千田幸信都是与中村光一年龄相仿的杰出人物，野心勃勃的内藤宽在编程技术上甚至比中村更有见地，虽然过去曾经为ENIX代工开发过数款游戏，但类似《DQ》这样倾全社力量的大制作还从来没有过。中村光一本人已经基本不再自己动手参与实际开发，担当的是全局协调指挥工作，他善于倾听下属的建议并及时进行调整改进，对每个员工的性情和能力也了如指掌，能够合理调配人力资源。为了让FC主机简陋的FM音源能够再现杉山孝一配乐的精髓，中村光一与杉山大师反复试验、不断探讨，中村还亲手完成了游戏中大部分曲目的编排工作。在大家的不懈努力下，《DQ》终于仅用了不到半年时间就顺利完成，游戏于1986年5月隆重上市并大获成功，上百万套的惊人销量超出福岛社长预期的一倍以上，这一年年末ENIX发放了相当于半年薪水的红包，所有的员工都沉浸在极度喜悦的亢奋中。

《DQ》～《DQ Ⅲ》被称为“罗特三部曲”，是TV游戏产业黄金时期的最重要标志产物，ENIX也由一家默默无名的PC游戏代理发行会社飞跃成为业界顶尖的知名厂商。从最初的中村光一、内藤宽到后来加入的高桥宏之兄弟等一些人共同塑造了这个梦幻一般的辉煌，他们同时也都因此名利双收。正应了“天下没有不散的宴席”这句古话，大批羽翼丰满的员工先后离开了ENIX和CHUNSOFT，或自行成立会社（比如饭岛健男的PANDORA BOX），或进入大企业担当要职。及至《DQ Ⅳ 被神引导的人们》开发完成后，高桥兄弟也在内藤宽的怂恿下离开CHUNSOFT共同组建了CLIMAX，在与世嘉的合作中大展拳脚。众多精英的陆续离去，对于CHUNSOFT无疑是沉重的打击，但中村光一并未因此而意志消沉，而是大力招募新人并着意强化与ENIX的业务提携关系。1990年6月CHUNSOFT的办公地正式迁往东京都新宿区，次年1月会社资本扩充为3000万日元。

1990年由日本通产省设立的第一回日本文化设计大赏正式揭晓，中村光一与宫本茂同时入选，也正是那时中村被冠以了“天才”的美誉。中村光一并没有被扑面而来的赞誉之词所迷惑，他清醒意识到一味仰赖ENIX的鼻息对CHUNSOFT的未来发展并没有好处，必须积极走出一条全新的发展道路。1991年CHUNSOFT分别为BPS和BANDAI代工开发了《TETRIS2+BOMBLI》和《FAMICOM JUMP 2》这两款FC平台游戏，也取得了相当不俗的口碑。在当时正处于新旧世代主机交替的动荡时期，随着SFC、MD和PC-E等高性

这个就是弟切草

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

能主机陆续登场，大量全新的技术被广泛应用，游戏产业开始进入高成本大制作的现代企业运作模式，过去几个人搭台唱戏的草创时期已经一去不复返，许多曾经名噪一时的中小厂商因为技术没有及时更新或者无力承担成倍飙升的游戏开发费用而销声匿迹。中村光一对严峻的现状却有着独到的见解，他认为类似 CHUNSOFT 这样规模的会社如果一味迎合技术的先端化，盲目追求高成本大制作，那是绝对没有出路的，只有始终贯彻游戏真正的“趣味性”和“独创性”，才能在竞争中立于不败之地。正是因为贯彻了这样的理念，CHUNSOFT 在进入 SFC 时代后非但没有被商业竞争的洪流所淹没，反而开拓出了一派全新气象。

1992 年是时年 28 岁的中村光一非常值得纪念的一年，首部由本社独自发行的AVG游戏《弟切草》和为 ENIX 代工开发的超大作《DQ V 天空的新娘》推出后都大受好评，CHUNSOFT在日本TV游戏业界的知名度再一次得到了提升。《弟切草》是根据曾经获得江户川乱步文学赏的作家长阪秀佳的恐怖三部曲小说改编而成（其余两部分别为《寄生木》和《彼岸花》，《彼岸花》近期将由 SAMMY 在 PS2 平台推出同名 AVG 游戏），为了彻底体现恐怖的意境，CHUNSOFT 特意邀请了日本著名的推理小说权威我孙子武丸先生负责剧本的修改审定。弟切草是生长于日本群马县一带的植物，传说古代时兄弟二人隐居于深山中，因弟无意泄露了家传秘药的配方而被暴怒的兄杀死，其死后鲜血所染的地方生长出一种开黄花的草本植物，该植物在当地被隐喻为“复仇”。剧本叙述了一对青年男女因大雷雨而进入森林中一栋废弃的古宅躲避，他们无意发现在这个屋子里居然有人居住的痕迹，这个人似乎与女主人公奈美有着极深的渊源，经过探察他们终于确认古宅的隐居者是奈美失踪多年的弟弟，但这时复仇的魔爪已经伸向了两个青年……结尾部分(GOOD ENDING)男女二人历经艰险终于从古宅的通风口逃出，两人站在一望无际的弟切草丛中紧紧相拥着，远处烈火熊熊的古宅中传出了一阵阵令人心悸的狂笑。《弟切草》是中村光一首创的名为サウンドノベル（SOUNDNOVEL）的新形态 AVG 游戏，中村在研究了当时PC平台风行的 2D 动画表现手法的 AVG 后，发现这种方式存在着开发周期长、自由度低、叙事手法单调等诸多缺陷，最为致命的一点是当时任天堂SFC主机采用的卡带媒体无法容纳高容量的2D动画，为此中村别出心裁地构想出了被称为电子小说的新游戏类型。游戏中根据剧情的推展使用了静态 CG 图片来演示场景，男女主人公的形象则以朦胧的剪影来替代。活用SFC的PCM音源得以逼真体现了诸如风雨声，开关门声，大火熊熊燃烧声等音效，使得临场感大大增强。剧情的叙述则用文字来表示，玩家可以自由选择推进路线。此款风格另类的作品问世后很快就获得了媒体和玩家的一致好评，累计销售 30 万套以上。同年 9 月 27 日，万众期待的《DQ V 天空的新娘》正式发售，成千上万的玩家冒雨涌到各大电玩店排队抢购，甚至有不少人为之彻夜等候，阔别多年的《DQ》神话再次重演。负责开发工作的CHUNSOFT 团队为了熟悉新主机 SFC 的机能费尽了心力，《DQ V》中新设计的怪物马车系统使得游戏的趣味性得到了成倍提升。深邃壮阔的剧情，低沉忧郁的曲调，虽然崛井雄二和杉山孝一两位大师都把各自的才艺发挥到了淋漓尽致，但如果没有中村光一亲自指挥的 CHUNSOFT 团队的共同努力，《DQ V》绝对不会有“《DQ》史上最高杰作”的美誉。《DQ V》也是 CHUNSOFT 参与制作的最后一款正统“《DQ》系列”作品，此后便转由山名学领军的 HEART BEAT 主持“《DQ》系列”的开发。

1993 年 9 月 19 日，CHUNSOFT 推出了《不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险》，这部作品的基本理念来自于早期 PC 著名的迷宫探索类游戏《ROGUE》，玩家在电脑随机生成的迷宫中历险，沿途要不断躲避机关并打败怪物，并通过收集宝物来提升能力。由于随机地图存在着许多不确定性，中村光一特意为该游戏设计了“一百回游”的宣传口号。通过与ENIX协商该游戏的主角特鲁尼克和迷宫中的怪物、NPC 等都取材自“《DQ》系列”，大大增加了产品号召力。这款表面看似平凡的作品被一些评论家推许为体味人生的游戏，玩家无法预知随机生成的迷宫中的状况，在游戏中可以尝尽人生百味。满腹度即将告罄时蓦然发现面包的喜出望外、捡到贵重宝物后被怪物杀死前功尽弃的极度失落、因过分贪婪而导致跌落深渊时的追悔懊丧、面临生死微妙关头的艰难抉择……只要耐心品味不难体会到《不可思议的迷宫 特鲁尼克大冒险》那种具有中毒性的游戏乐趣。虽然迷宫探索类游戏的原始构想并不是出自中村光一本人之手，但经过他的改进后这个古老的游戏类型焕发出了真正的光芒，无论是趣味性还是耐玩性都达到了前所未有的高度，该游戏在 1994 年 3 月揭晓的“日本游戏软件大赏93”中荣膺最佳游戏称号。短短三四年间，CHUNSOFT 便由过去只能依靠为他人代工谋生的小型会社迅速成长为员工超过50人并握有两大招牌作品的知名企业，中村光一的才能连当时君临TV游戏业界的任天堂社长山内溥也钦佩不已，时逢 1994 年 4 月 CHUNSOFT 创立 10 周年山内还特意赠送了名贵的西阵织挂轴作为祝贺之礼。

1994 年 11 月 24 日发售的《かまいたちの夜》(《恐怖惊魂夜》，直译为《镰鼬之夜》）是 CHUNSOFT 建社史上最畅销的一款游戏，所有版本合计突破了 140 万套。这部 24Mb 大容量的电子小说由我孙子武丸先生亲自撰写剧本，在人物的性格描写和剧情安排上比《弟切草》更为生动自然，我孙子武丸用“镰鼬”隐喻疑心生暗鬼的主题，真实揭示了人性的阴暗面。镰鼬是传说中古代生活在日本东北部的啮齿科动物，经常趁大风刮起时用镰刀般锐利的前爪袭击猎物。这种动物具有一种非常丑恶的本性，每当天敌出现在镰鼬群居的洞穴附近时，它们就会因为过度惊恐而展开疯狂的自相残杀。故事的男女主人公是大学同学的矢岛透和小林真理，寒假时透和真理一同去雪山度假，因突如其来的暴风雪而被困于真理叔父经营的山顶小旅店，当晚店中所有的人都接到了一封神秘的死亡预告书，于是众人对事件展开了周密调查，随着不断有人遇害身亡，幸存着的那些人因为相互猜疑而逐渐精神崩溃……剧本的BAD ENDING透被因惊恐猜疑而完全疯狂的真理从背后刺穿了喉咙。这部游戏主要通过大量的人物对话来表现人物的性格和发展剧情，个性鲜明的语言使得 12 个角色跃然如生。在剧本的缜密程度上也远非《弟切草》可以比拟，我孙子先生挥洒间即为玩家设置了多重连环谜题，稍有疏漏便满盘皆输。在画面和音效等方面由于技术突破也进一步增强了临场感，音效逼真再现了远近空间感，而静止CG的清晰度更大幅提高。《かまいたちの夜》发售后引发了轰动效应，销量突破了 75 万套，《FAMI通》等杂志的读者评价长期居高不下，该作品还先后被改编成话

www.plumbook.cn

剧和电影公开上演。《かまいたちの夜》的成功一时引发了日本业界的模仿风潮，此后两年间在各大主机出现了数十款电子小说类游戏，但是无一可望及其项背。

1995年12月发售的迷宫探索类游戏第二作《不可思议的迷宫2 风来之西林》被公认为CHUNSOFT的最高杰作，《FAMI通》给予38分的殿堂评价，在日本发售的上千款SFC游戏中仅次于任天堂的《塞尔达传说 众神的三角力量》。随着充满古韵的鼓点声响起，黄金卷轴徐徐展开，一派诗意的青山秀水出现在玩家眼中……《不可思议的迷宫2 风来之西林》是一款浸透着日本古代文化气息的不朽杰作，通过叙述了青年浪人西林寻找传说中黄金乡的故事，让玩家置身一个如真似幻的架空世界。能把游戏做到如此浪漫如此诗意，我们不得对中村光一团队的才华击节赞叹！《风来之西林》不同于前作的分歧点是具有完整的故事结构，剧情发展一气呵成，玩家与游戏中的众多人物会时时发生互动，食量惊人的弟弟、美丽倔强的少女龙、性格古怪的造壶大师等都会引发大量的隐藏剧情。本作迷宫探险的趣味性也成倍提高，剑、盾、壶、杖、卷物等道具种类以及陷阱和怪物都大幅度增加，虽然游戏难度随之成倍上升，但提供玩家自由思考的空间也同样大大拓展，中村光一自豪地将《风来之西林》称为“1000回游”的游戏。一位游戏评论家如此赞美《不可思议的迷宫2 风来之西林》：“这部作品的伟大之处不是用‘优秀的游戏’可以简单概括，更重要的是为游戏的艺术品化勾勒出了明确的方向！”1995年的12月被称为一代王者主机SFC最后的圣战，在此之后的业界版图发生了翻天覆地的变化，在这个月的首周SFC、SS、PS这三大主机都各自准备了必杀软件来争夺市场，用《不可思议的迷宫2 风来之西林》来迎击SS《VR战士2》和PS《山脊赛车 革命》，这也足以证明任天堂对该游戏品质的信赖。1995年12月首周也被日本业界称为奇迹之周，《FAMI通》史无前例地同时给予了3大主机的必杀作品极高评分，除了《风来之西林》的38分外，《VR战士2》和《山脊赛车－革命》都获得了39分（笔者个人认为《风来之西林》的实际完成度远高于其他两作）。

发生在1995年下半年的某件秘闻很能够说明当时中村光一在日本业界的地位，刚负责任天堂游戏品质监督工作的岩田聪在开发现场听到不少员工抱怨想象力受到硬件限制或者哀叹思维日益枯竭，他把这个严重情况报告给了社长山内溥，山内溥认为任天堂必须立即公开招募新人来补充战力，招募工作由岩田聪、宫本茂和系井重里负责，山内还特意指名邀请中村光一参与这次社员招募活动。系井重里把招募计划命名为“杰克的豆之木计划”，短短一个多月间4人小组总共面试了500名以上的应募者，从中粹选出的优秀者经过严格培训先后参与了《口袋妖怪》、《动物森林》、《塞尔达传说 风之杖》等一系列名作的开发。

业界进入了三强鼎立的时代，大多数厂商都选择各自认为最终将成为主流的硬件平台作为重点发展对象，CHUNSOFT却先后与所有的硬件厂商都签订了合作契约，在商业竞争中严格保持中立，中村光一认为软件厂商的职责就是尽量制作出高品质的游戏，没有理由对业界谁主沉浮去指手划脚。对于一些厂商抱怨硬件机能的不足，中村光一对此也不以为然：“每个硬件都有其独自特性，有其所长也必有其所短，一直以来就是软件妥协于硬件而不可能让硬件妥协软件，软件开发商所需要做的就是如何把硬件的长处发挥到极致，如何尽量隐藏弱点，只要能充分活用硬件特性，就一定能开发出优秀的游戏来。”事实也正如中村光一所说的那样，32位主机时代CHUNSOFT分别在PS、SS和N64这三款性能各异的主机上都推出了对应作品，其风格完全契合了硬件特性，这些作品无论口碑还是销量都令人刮目相看。

《街》是CHUNSOFT在世嘉SS推出的惟一一款作品，中村光一在发表这部作品时宣称当时只有SS的机能能够实现制作者的创作意图。这部长阪秀佳执笔的电子小说的成就达到了登峰造极的地步，玩家通过侦探、大学生、帮会头目、退伍军人等众多角色的视点真实再现了发生在新宿的离奇事件，大量的对话、众多穿插交叠的事件完美表达了制作者营造一个互动世界的创作意图。《街》的主题思想是每个人仅仅是构成这个世界微不足道的一分子，但是每个人不经意间的行为都可能给这个世界带来巨大的变化。由于SS本体带有缓存，所以能够容纳《街》营造的庞大虚拟空间，此后PS移植版由于机能上的缺陷，很多地方都经过了删削，品质大为下降。本作放弃了过去的静止CG图片模式，而是采用了上万张现场实拍的高清晰度照片。SS的音源也比过去的SFC有了质的提高，逼真的现场录音取代了电子拟音。1998年1月已经是SS主机穷途末路的时期，但《街》的发售再次引发了业界话题，获得了第三回CESA最佳剧本大赏，这部作品至今仍然拥有大量狂热拥趸。

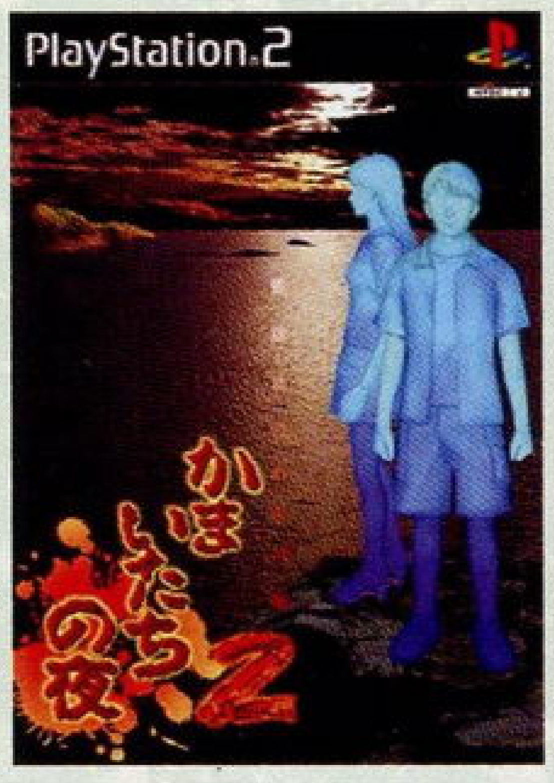
1998年CHUNSOFT开始全面参入了PS平台，在此前一年中村光一曾经应SQUARE的力邀担任《陆行鸟迷宫》的监修，这部作品获得了百万套以上的销量。1998年开始CHUNSOFT陆续移植了《弟切草》、《かまいたちの夜》、《街》这三部电子小说名作，所谓的移植并不是简单的照搬，CHUNSOFT增加了大量隐藏情节，对音效也进行了重新录制。笔者在玩PS版《かまいたちの夜》时，矢岛透临死前的一声惊呼再次唤起了阔别多年的心灵震撼（注：PS《かまいたちの夜》及BEST版合计销售达到了50万套）。1999年9月，CHUNSOFT开发、ENIX发行的《特鲁尼克大冒险2》发售，由于厂商根据PS用户层情况对游戏难易度进行度进行了合理调整，这部作品的累计出货突破了80万套。

2000年9月，制作时间达两年以上的N64版《风来之西林2 鬼袭来！西林城》发售，这部号称“10000回游”的作品以其高难度获得了CORE USER的一致好评。《风来之西林2》有效回避了卡带媒体容量不足的弱点，充分活用了N64数据资料读取快速和3D机能超强等优点，被称为N64日本最优秀的第三方游戏。笔者对该作最大的不满是为了迎合N64的特定用户层对西林等角色以及世界观进行了低龄化处理，完全丧失了前作古典美的神韵。

建社以来几乎所有的作品都获得游戏殿堂的高评价，年平均游戏销量在50万套以上，对于CHUNSOFT这个仅有64名员工的会社来说绝对可以用奇迹来形容，这样的成绩与社长中村光一的过人才智分不开。进入了TV游戏产业的新纪元，CHUNSOFT依然保持着稳步发展的态势，2002年度发售的《かまいたちの夜2》和《特鲁尼克大冒险3》都取得了不俗销量。中村光一宣布在2003年CHUNSOFT将全面参入任天堂系统的主机，同时在PS2平台开发的两款ONLINE游戏也将陆续发表，很多业内人士猜测其中很可能包括《街》的最新作。

虽然年近不惑，中村光一依然保持着独身而成为了日本业界著名的钻石王老五，有证券业人士估计如果CHUNSOFT公开上市的话，他的身家至少在两亿美元以上。中村光一似乎对名利并没有那么强烈的欲望，他更关心的是如何尽可能地为各种游戏平台的玩家提供高品质的作品。

停笔于此，耳边似乎响起了中村光一带着浓重四国腔的话音：“我的最大梦想是制作出一款让玩家毕生都难忘的游戏！”



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

UNLIMITED SaGa アンリミテッド：サガ

无尽沙加

ジュディ篇

文：星夜

PS2 DVD-ROM	SQUARE	RPG	1人
	2002年12月19日发售		261KB
	只对应DS2手柄		6800日元

看了上期的攻略之后，大家是不是都通关了呢？这次我们将为大家献上另外5位主角的主线剧情。此外还提供了进一步的资料与心得以供参考，其中包括派生技表、特殊改造表等众多实用内容，相信对大家的游戏进程会有不小帮助。

有“天才的魔法少女”之称的茱迪（ジュディ），仅仅10岁就拥有3个高级使魔，在术法方面的能力已被公认。在她的故事流程中，加入的多是自己的哥哥、姐姐、父亲、母亲等家人，魔道家族决定了作战要以术以及术的连携和合成来作为战斗的主要手段。自然，难度和获得的魔道板、使魔、还有习得的魔法息息相关，而整个流程的难度也算中上，可要小心进行哦！

サドボス · 森の町

爷爷ジョーゼフ被封在镜子中，为了解救他必须得到家人的帮助，在水晶的指引下，茱迪确定了前进的方向。

★家族を採して、北へ

果然还是女士比较幸运，虽然只有10岁，也马上就有人自愿同行保护。（笑）卡什（キャッシュ）加入，两人正好各自选择适合自己的术和技。在途中还会遇到运屋的文特（ヴェント）和他的同伴，不过现在他是不会加入的。树海现在也是走惯了的，很快便到了终点，想不到却遇上一只大鸟……打倒它才发现是クライト的使魔，看来前进的路上也会有不少阻碍的。

セリン · 小さな村

刚到就遇上了父亲トマス，四处打听发现村子中的人遇到了些麻烦，ウルスラ被ゴージュ的手下强行抓走了，还是帮帮他们吧！

★ウルスラさんを助けなきゃ

这个迷宫并不大，不过一开始就有个路线选择。走上方的话会在尽头遇见怪兽，不过打倒后会发现几个宝箱；选择右方道路则会见到ゴージュ，不过见面后却受到他的嘲笑：“你这样乳臭未干的小孩还是早点回去吧！”别看茱迪就算是对水晶也用一下敬语，但对这话反应却大得很呢！“对女士却说这样无理的话，绝对不可原谅！”战斗随之不可避免地展开了，ゴージュ让手下的魔道士出战，看起来还很生嫩的魔道士虽然召唤出一只怪兽，可自己却成为首个被攻击的对象……不过战斗结束后在父母的劝说下ゴージュ成为了茱迪的同伴，大家一起回到了村子。

セリン · 小さな村

下次的路较长，战斗次数也很多，先在村子里做些准备吧，最好能买到弓箭。

★次の目的地へゴー

行走不久就在桥头再次遇到了クライト的使魔，它还召唤出不少怪物挡道。トマス抵挡住敌人，好让茱迪快点过桥，不过正如麦斯所遇到的那样，这桥实在不怎么结实……虽然就此与父亲分别，不过在卡什的安慰下，茱迪还是勉强打起精神继续前进。

★山贼の袭击

刚到ツオロフエロ就遇到山贼袭击，要将他们全灭才能继续前进。注意休息和开宝箱都要增加回合数，而敌人也会随之增加，所以还是一口气消灭他们吧！由于敌人多数是数个一起出现的，复数攻击的手段如“でたらめ矢”是非常实用的，同时要多利用术在消耗方面的优势，这样才能获得胜利。

ツオロフエロ · 希望の村

终于赶走了山贼们，不过为了排除隐患，还是要端掉他们的老巢。在商店里补充武器装备后继续出发！

★どこかで見たような大きな背中

山贼的老巢当然敌人也不少，最后更见到满屋子都是敌人，好在有哥哥ロイ加入，打倒BOSS后会得到“禁咒の魔道板”，看来很有点特别呢。

ツオロフエロ · 希望の村

回村子后再用水晶占卜前进方向，得到的答案是东北方，那里是港町，显然坐船去比较方便，接受哥哥建议的茱迪兴奋地乘船出发了。

★海への行进

想不到ロイ看起来牛高马大，居然还会晕船……不幸的是，即使坐船也逃不过敌人的袭击。好在打BOSS时有アヌージ加入，打倒那只大螃蟹才发现又是那只使魔蝙蝠，不过还是让它逃掉了。

ガデイラ · 港町

似乎并没有什么特别需要注意的地方，继续前进吧！

★快适な船の旅？

在旅程中会看到“七大奇迹”之一的飞行岛（さまよえる岛），接下来到达的就是7位主人公共同经过的地方：ヴァフトーム。

ヴァフトーム · 神殿の町

在广场举行的レジナ · レオーヌ祭当然不能错过，偏偏茱迪人小个矮，什么都看不到。不过比起同样个小的阿米克，茱迪可有办法得多，召唤出一只大怪兽飞了过去，甚至还走在彩车前。点燃祭火时广场也静了下来，众多女子都在闭目祈祷，默默追思着自己失去的爱人……

★ロングシャンクへ

普通的道路而已，对于走过许多地方的茱迪来说已经造不成什么阻碍，很快便顺利到达终点。

ロングシャンク · 半岛の町

打探情报后会见到茱迪和ロイ的姐姐マリー，茱迪将之前得到的那块神秘的“禁咒の魔道板”交给了マリー，而マリー手上也有一块显然是相同材质的魔道板碎片。从之前的种种迹象看来，这和她们的母亲レベッカ以及クライト有关，为了探寻其中秘密，一行人再次出发了。

★不気味な魔道版を探して

这里有些地方有毒气，遇到会产生异常状态，同时在蓝色的地域会捡到魔道板的碎片，获得全部碎片后即可过关。回村后改造一下武器装备，然后一起去找母亲吧！

★母を捜して～その1～

クライト也得知茱迪正向自己这里前进，奇怪的是他似乎同样希

话梅杂志&3DM.SMW
www.plumbook.cn

望莱迪早日见到母亲……没有特意来捣乱的敌人的话，路也变得好走多了。

ゾマー・热い村

略微休息一下，按照水晶的指示继续寻找母亲的踪迹吧！

★母を捜して～その2～

其实道路只有那么几种变化，熟悉了会走得很快的，这里无须多考虑什么，直接前进吧！

ワンダ・运び屋の据点

仍然没有遇到母亲，到底在哪里才能找到她呢？

★母を捜して～その3～

到达终点之后发现已是满目疮痍，是クライト干的吗？不过从打探情报的结果看来并非如此。至于母亲レベッカ，居然被怪兽们带走了！可千万不要出事呀！莱迪立即赶去营救。

★死なないでお母さん！

好在母亲还平安无事，作为高段的魔导士，レベッカ的实力还是很强的。这里的迷宫挺长，但并不难走，没有什么特别的机关，将没去过的地方逐一完成就可以前往上一阶了。在尽头会看到巨大的怪兽石像，实际交战会变成一条巨龙，可不太容易应付呢！

サドボス・森の村

找到母亲后莱迪终于可以回去解救爷爷了，连父亲也赶来加入，而且带来了解救爷爷的办法：要前往镜中的世界，惟一的通道就是“七大惊异”中的神之桌（神のテーブル）！

★オジイチャンを助け出せ！

在初入神之桌时会发现爷爷的信，只有集齐5封信才能找到爷爷。在每个镜之世界都有一封，位置不定，需要调查遇到的镜之碎片。不过碎片同时也可能是宝箱或者怪兽，因此这里的战斗是很频繁的。此外还会经常遇到飞来的奇怪碎片袭击，不过好在这时候〇出现的概率很高，一般都不用交战。在时间の镜可以找到テトラフォース，可以记录一下再前进。集全5封信之后终于见到爷爷了，不过感动的会面后出现的是变得非常年轻的クライト，将肉体出卖给吸血鬼而换回时间的他对魔道的追求已经到了接近疯狂的地步，即使爷爷用当年三人的友情来劝解也无济于事……打倒他后将会对决最终BOSS！

大家好，我是莱迪。虽然发生了那件大事，但是我们家还是老样子。胖胖的哥哥还是每天被老妈的使魔追着跑步，但是还是没有减肥，一定是在哪儿偷吃了什么东西。姐姐还是那么受欢迎，不过被男性邀请还是会一口回绝，不过与ベック先生一起喝茶倒是没变。老爸也是一点没变，不过爷爷却没再骂他什么了，可能爷爷对老爸有点改观了吧。我嘛，经过这件事倒是长大了不少，其他还有一些事，不过是秘密，因为我是女孩子嘛。我的故事结束了，谢谢观赏，下次见。

ヴェント篇

文特（ヴェント）篇最大的特点是可以在各地的运屋接受运送物品的任务，不但过程算是普通分支任务，平安交货后还能获得酬金和相应的等级点。随着等级的提高，能够接受的任务的难度和酬劳也随之上升，也是独有的练级方法哦！此外到达的地方以后便可以在大地图自由来去，使得游戏的自由度和方便程度都上升了不少。注意接了任务之后退出该城镇就会强制进行任务的，因此要先在城镇内做些准备。

ワンダ・运び屋の据点

接受了第一项任务的文特同时也踏上了寻找失踪的哥哥的旅程，会有什么在前面等着他呢？退出到地图画面就可以进行任务了，文特的体资质有5，实战中可以体术为主。

★ロングシャンクへ～その1～

虽然只是一个人，路上还是比较平安，不过却在房间的最下方遇到被吸血鬼劫持的ティフォン。“再危险我也不能放弃不管的！”，不过显然现在文特还不是吸血鬼的对手……在往回走的路上文特见到了令他激动不已的东西：5年前哥哥所持的运送物品传票的原票，而那张原票甚至还沾了不少血迹！“是谁杀了我哥哥？”文特悲愤的呼叫回荡在这无人的古屋中。

ゾマー・热い村

在运屋又见到ティフォン，本想向她打听哥哥的事情，不料反被嘲笑了一顿：“小孩子眼睛还红红的，是不是想妈妈想得哭了？”话不投机，没几句ティフォン便离开了，文特也没办法。不过无论如何还是先将手上的工作完成吧，正准备出发，不想ティフォン居然又回来了，而且主动提出和文特一起行动。既然是美人的要求，当然文特是不会拒绝的。

★ロングシャンクへ～その2～

有了ティフォン加入，途中遇到的宝箱可不能错过。此外这次的路有点长，敌人出现得也较多，要注意LP的消费。

ロングジャンク・半岛の町

将运送的货物交给运屋的大姐后会获得酬金和等级值，言谈中又提到了文特的哥哥ブリズ。之后前去大富豪フーガ的房子，得知5年前正是他委托ブリズ运送物品的，对ブリズ的死他并不理会，只是说东西没有运到……不过在这里文特也初次听说了龙之心（ドラゴンハート）。在ティフォン的建议下，为了重建哥哥的运屋，文特决定再回ワンダ，在运屋选择运送物品到ワンダ的任务就可以出发了。

★运びでワンダに行く

一开始就会得到新同伴フランシス，不过他是来追杀某个私吞了委托货物的运货人……虽然后来捉到了这个人，不过他满口告

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

饶："原谅我吧！我上有生病的老母，下有还饿着肚子的小孩……"

最終フランシス还是放过了他，不过看到这一幕的文特暗中决定，自己的运屋在运送物品时决不中途放弃，宁可用生命来维护物品和声誉！

ワンダ・运び屋の据点

在运屋交付物品后文特想再做别的工作，不过老板认为没有护卫人员是无法完成这任务的，文特只好离开运屋。ティフォン提醒说刚才遇到的那个人也许可以派上用场，虽然他看起来不太可靠，不过也只有试一试了。パースト加入后再去运屋就可以接下任务。

★イスカンダリアへの荷

本来说好パースト保护货物，敌人则由文特等人对付，但是遇到怪兽时パースト还是吓得扔掉货物逃开，而且货物还被抢走了……

★大事な荷を取り返せ！

为了哥哥和自己的原则，一定要将货物夺回来！不过这次城里的范围还是很大的，一定要注意文特的LP消耗。先去打开全部地下牢以造成混乱，同时还可以得到新同伴ムゾル・ヤニー。在追上抢走货物的兽人后发现龙之心居然也在！打倒兽人就可以得到龙之心和货物，不过在回去的路上再次遇到敌人的袭击，虽然击倒了它们，货物却又掉了下去……回到1阶右方十字路口处找回货物，这次终于可以完成任务了。到イスカンダリア交付货物后再次回到ロングジャンク。

ロングジャンク・半岛の町

到运屋会得知运屋的大姐名叫ヤミーラ，她交给文特一件货物，并且特别叮嘱只能交给ヴァフトーム处的神殿骑士ジーン・ムーアー本人。

★ヴァフトームへ

ヴァフトーム・神殿の町

刚到这里就遇上レジナ・レオーヌ祭，急着送货的文特不小心撞到了一个兽人，对方看来也不是好惹的，拎起文特就要猛揍一顿，旁边的卡什（キャッシュ）看不过去，挡了下来，结果演变成了卡什和兽人间的战斗……

好不容易见到ジーン・ムーアー，打开却发现箱子里面是数名不死系妖怪……乘情况混乱，文特潜入地下神殿探寻龙之心的究竟。

★骑士团への荷物

在地下3阶的深处能够找到龙之心，击倒看护的神殿骑士后龙之心却又被偷了。文特追踪到中心部，发现神殿骑士居然和吸血鬼有牵连……

ヴァフトーム・神殿の町

ティフォン带来了龙之心的最新情报：ニバコリナ附近的"大魔道士の塔"似乎封印着什么。是龙之心吗？选择任务前往ニバコリナ吧！

ニバコリナ・雪の丘

在宿屋中打探冒险情报，新同伴オーベルベンド加入，并且再度强调了塔中敌人的强大。此外之后会是连续两个迷宫，因此还是做些适当的准备再去吧！

★大魔道士の塔へ

这里迷宫挺长，不过好在没有什么需要解迷的地方，和固定出现的敌人交战后会出现新的通道，再利用转移魔法阵应该就可以顺利到达顶层了。在这里封印着5只守护兽，实力都非常强大，只有打倒其中3头才能完成任务！

终于拿到了龙之心，结果却是……被一群人捉住！

★ブラッディリーグのアジトで

为了夺回龙之心，文特只能想尽办法脱离地牢。吵闹了两次见没什么效果，只好从通气口爬了出去。好容易拿回龙之心，却又遇上吸血鬼，文特让ティフォン带着龙之心先逃，结果她却去了吸血鬼那边……

★龙の乐园

在这里会遇到强力的龙，一定要小心应付。在最深处会再次遇到ティフォン，她承认是受吸血鬼的命令而接近文特的，不过文特还是原谅了她。

イスカンダリア・英雄の町

故事已经接近尾声了，还是先尽量修整和强化队伍吧！

★待ってろラウンドテーブル！

地下迷宫也不是第一次来了，的确是个有点头痛的地方……巨门现在还无法打开，试试不行之后还是回去吧。

イスカンダリア・英雄の町

在宿屋打探冒险情报会遇到银发少女，她的话语中仍然是那种很奇怪的口吻。文特告诉她巨门无法打开，她的回答却是"我、扉に命ず。开！"……

★待ってろラウンドテーブル！

现在巨门就可以正常通行了，地下迷宫的解法和麦斯篇是一样的，基本流程是打开两个动力供给机关→打开可通行隔壁的那层的两个区域动力分配开关→切换隔壁→去另外一层打开剩下的两个区域的动力分配开关→升降机→圆桌之间。麻烦的圆桌骑士终于又见面了，好容易打倒他们，没想到还无法直接和吸血鬼交战，真正的决战地点是"七大奇迹"中的另外一个：二つの月の神殿！

イスカンダリア・英雄の町

现在面对是的最终迷宫了，队伍实力不够的话还是多锻炼吧！好在文特还有运屋这个特别途径，练级和赚钱买东西都是比较方便的。

★トゥースとの决着

双月的神殿虽然是第一次来，不过实际难度并不太大，入口不远就能找到转移魔法阵，转移后再向高阶走，很快就能看到守护的龙了。现在打倒这两条龙应该不是太难了吧，此外在红龙附近可以找到テトラフォース，反正是无法退出的，还是记录了吧！去中间的祭坛选择白光的魔法阵就可以和吸血鬼交战了，打倒他之后面对的还是千年不变的老BOSS：カオス・ルーラー！

ティフォン静静地看着书，而身边文特正忙碌着整理货物，他们新成立的"龙之心运屋"现在生意非常兴隆，同伴也越来越多了。"嘿嘿！"文特又运送货物出发了，临出门前还回头对她做了个鬼脸。看到这些，ティフォン又想起了文特的哥哥ブリズ："ブリズ……真是太有趣了，这就是命运吧。"

www.plumbook.cn

キャッシュ篇

卡什（キャッシュ）的各项资质都不高，不过有HP回复A、LP17，生存能力还是很不错的。卡什的最大特色就是因为手上被诅咒的ガントレット，会使得卡什时常面对异世界的战斗，而这里出现的敌人非常强！说起来也是双刃之剑，既有随时死亡的风险，同时也是悟得高段技的大好良机。此外在卡什篇加入的同伴大多LP较高，这也是同伴加入较少的一个补偿。

ガデイラ · 港町

为了解开被诅咒的ガントレット的谜底，卡什孤身踏上旅途。需要注意的是，卡什的整个故事流程较短，但是有些主线剧情所在的城镇当时有可能还没有出现在地图上，这时候就需要完成一些支线任务来使得这些地点出现。以下流程中★和其他人一样表示主线任务，而☆则用来表示支线任务。

★ブルーな运び屋

虽然一开始就有同伴文特（ヴェント）加入，不过和其他人的第一个主线任务比较起来，这次的路要长得多。虽然开始的两条路都是没有分支的，不过后面的还是有些分岔路，而且敌人出现得也较多。一切留心吧！

ツォロフェロ · 希望の村

接下来的任务又是比较麻烦的，先购买和改造武器装备吧！

☆剑难峡

从上期的密斯篇中我们就知道了这里的麻烦之处，这次还更严重些，因为目前同伴一共才只有两个。打起精神吧，可别这么快就倒下。

セリン · 小さな村

这里的商店只能交换，要买东西还是回前两个村子吧！在村子里打听一下情报，看来又有人需要帮忙了。

★やり过ぎたワルたち

这个迷宫支路繁多，其中第一个选择向上在尽头处有3个宝箱，向右在尽头处可救出ゴーシュ，同伴总算又多了一个。

セリン · 小さな村

新加入的ゴーシュ力和技资质都是5，可以作为物理攻击主力。现在能去的地方还是太少了，再完成几个分支剧情吧！

☆树海

プラティフィラム会在入口处加入，他似乎对卡什那被诅咒的ガントレット有些了解。现在队伍中使用术的也有了，虽然人还是少了点，不过足以应付目前的敌人了。

树海应该已经走过很多次了，也没有什么特别的难点，记得看告示、钻小洞。（笑）

サドボス · 森の町

魔法屋的著名魔法师ジョーゼフ也对被诅咒的ガントレット发生了兴趣，虽然现在还无法完全解开谜底，不过为了将来的那一天，他也加入了队伍。ジョーゼフ魔法能力相当强，从目前来看卡什篇人员组合还是相当合理的。在魔法屋可以买些魔法武器，以后战斗会遇到的。选择一些分支剧情吧，下一个主线情节可是要到ロングジャンク才会发生的。

ロングジャンク · 半岛の町

到了这里会发现村子正受到怪兽们的威胁，神殿骑士团已经出发了，不过看起来他们还是经验不足，卡什还是选择加入了佣兵队。

★モンスター讨伐队

在入口处会有オードルベンド加入，这次的迷宫挺长，不过并没有BOSS，到一定时候就会自动完成任务的。

ラークバーン · 美しい湖の町

在这里卡什去请教另外一位魔法师ユン，答案也是差不多的，他也派了自己的弟子ノース同行。下一个要去的是キムバーリー，地图上没有的话还是先去进行分支剧情吧！

キムバーリー · 防塞の町

注意一移动到キムバーリー就会自动发生剧情，因此要事先做好准备。卡什前去拜访前辈エデル，正交谈着，却传来大量怪兽进攻的消息。高傲而无能的神殿骑士团是不值得信任的，还是要靠我们自己！

★神殿の来る町

这里的敌人多得可怕，而且是无穷无尽的，各种强力的技、术，特别是能全体攻击的，一定要先准备好。注意这里的目的不是打倒敌人，而是封锁住敌人的去路，因此要争夺各部分的中心十字路口，成功后该区域其他地方就封起来而不再有敌人出现。三个地域全部完成后可前去中间的十字路口和敌人来做一决战！

★神船の锚へ

想不到能这么快就打最终迷宫了，在神船之锚战斗的背景图非常漂亮呢！至于迷宫本身倒没有什么很难的机关，遇到石扉都可以推开，打倒守护祭坛的怪兽，然后再调查祭坛就能够看到星图。一般在附近就有路可以前去星星之路，在那里只要按照星图显示的路线走完就能进入下一个迷宫。此外迷宫中还有不少很高级别的宝箱，不过既然不能出去也就意义不大了。最后挡在面前的居然是自己的弟弟？不过现在都已经停不下来了，打倒他召唤出的怪兽吧！面对再次出现的最终BOSSカオス・ルーラー，现在的你有胜利的把握吗？

卡什：还好吧？

レオン：是，没关系。

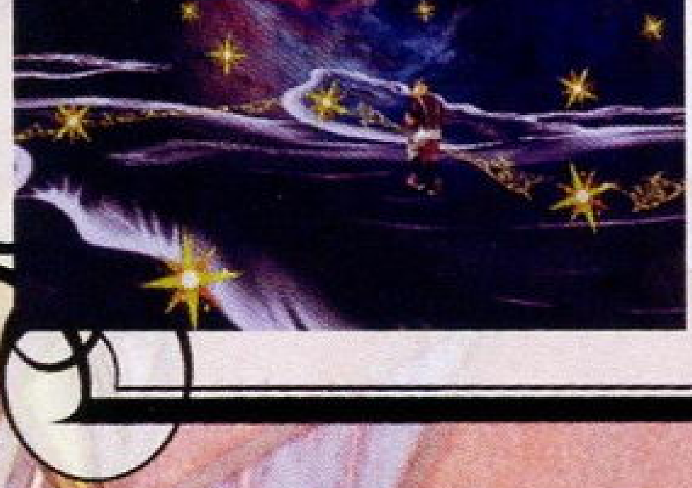
卡什：不要碰可疑的东西。咦，这是什么？

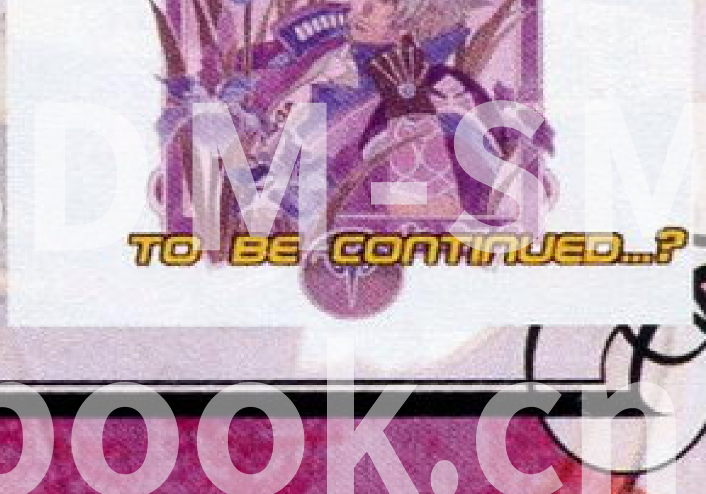
卡什似乎发现了什么，不过很快他又再次叫了起来：レオン！ジーン！

“卡什哥哥！”

“卡什大人！”

好容易摆脱ガントレット的卡什这次又遇上一个看来不太好脱下的头罩……不过看来他还是比较乐观：怎么样？冒险很有趣吧。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

アーミック篇

阿米克的资质最高的是体5，修习体术是第一选择；作为生活在水边的卡帕族来说，水4和水泳LV3都是理所当然的，可让他专门修习水术，用于回复和辅助。此外阿米克篇还独有物品收集模式，在城镇按□键可以看到目前已经收集到的物品数量。注意身上的装备是不算的，而一些稀有的物品有些时候可以和其他几位同伴交换来获得。借此机会大家可以打造出不少稀有装备，例如需要两块金刚石合成的ロードスター之类的。

チャパ·チャパ族の村

出人意料地成为村长所说的勇者之一，阿米克也只得就此踏上旅程。不过记载仪式的石板上的文字谁都不认识，该怎么办呢？好在在宿屋打探情报时会遇到ノース，据说他的老师ユン应该会懂得石板上的文字，那样就一起出发吧！

★药草を摘みに

这里可以采摘到药草，这可是仅有的回复LP的手段呢！不到万不得已还是节省下来应付更艰苦的战斗吧。摘了7颗药草就可以过关了。

ラークバーン·美しい湖の町

去魔法屋クリムゾン去见ノース的老师ユン，他一眼就认出这石板是黄金时代イスカンダール的遗物！高级的魔法文字也显示了イスカンダール不仅仅是个英雄，也是最高的魔导士。不过解读的难度和传说中大魔导士リース·トーレス的魔道书是同一级别的，需要大量的时间才能完成。

去宿屋打听情报会有ヌアージ加入，再回去见ユン，他已经解读了石板开头部分，得知需要4～5个特殊物品才能举行仪式，不过究竟是4个还是5个、它们在什么地方都需要继续解读。这时候可以选择优先解读的对象，这个选择是比较自由的，我自己是按顺序选了“木”。不过要过段时间才能有解读结果，可以去进行些分支剧情，也正好利用这机会去收集所需要的各种物品。

完成一些分支后会显示已经解读好了，再回去见ユン，便可得知“木”所需要的物品和对应任务，选择下一个解读“火”之后就出发吧！

★树海の大冒险

在入口处会有ファー加入，留意看板和小洞穴等，在终点打倒“树海の主”便可得到所需的物品。

接着依然是进行分支，等待解读完成。这次解读出的是“火”所对应的“战神の旗”，

★火山の大冒险

在这里会遇上レベッカ，探寻リース·トーレス的魔道板的她也会加入。レベッカ在术方面是相当强的，可重点培养。注意迷宫中熔岩部分强渡时选择错误是会伤血的，途中还要推下一些岩石来形成新的道路。在终点有魔道板，当然也有BOSS，这次的BOSS可是只龙，小心应付吧！不过打完才发现不是魔道板……

“啊，找到两个了，还有两个，早点收集齐回村子吧！”不过为了等解读结果，还得继续完成各处的分支。（笑）在ワンダ的宿屋打听情报，可以得到安利成为同伴，有兴趣的话可以按他的话前去寻找狮子王的宝物，那把“龙鳞の短剑”还是很不错的。等到解读完成就可以继续进行主线剧情的下一步了，这次要找的是“美神の镜”。

★坑道の大冒险

这个迷宫在劳拉篇已经出现过了，解决的方法也类似，关键还是取得两个爆弹矿石。同样会在进入迷宫后得到新的同伴，这次的同伴是エデル，作为边境骑士，他不但长得帅，也同样拥有强大的实力和潜力，可作为我方主力。收集3个物品后可以去ヴァフトーム了。

ヴァフトーム·神殿の町

按照惯例，在这里可以去广场参加祭典。阿米克从水中冒出的画面我们已经在片头动画中看过数次了，在这里他还会遇到茱迪、露比等其他主角，不过绚丽和喧嚣都随着祭典而结束了，等待着阿米克的下一次冒险又会是什么呢？

好容易再度等到ユン解读出第4个物品，继续前进吧！

★洞窟の大冒险

会得到クンニミン成为同伴，至于迷宫本身就没有什么可说的了，打倒BOSS后即可完成这一任务。

只剩下最后一个了，不过解读的条件并不一样，只有完成村子交代的收集任务才会解读成功，还是在各地买卖吧，也别忘记和其他同伴交换，有时候可以从他们那里交换到比较稀有的东西呢，比如金刚石。

全部收集齐全后ユン也完全解读完毕，最后的冒险地点是“七大惊异”之一的さまよえる岛！为了得到最后的“巨神の锁”，为了解除村子的干旱，阿米克和他的同伴们再次出发了。

★さまよえる岛へ

最终迷宫都是只能进不能出，敌人的难度也可想而知，因此还是做好万全准备再进来吧！不过这次的さまよえる岛迷宫倒是比较简单，进去不久就能找到升降机，只是现在还无法使用。先得去旁边的地域打开三个机关，再回来就可以使用了，注意途中能找到テトラフォース，可以升级+记录。乘升降机下去就可以找到“巨神の锁”，不过站在面前的却是意想不到的人：ユン！

ユン要求阿米克将收集到的5件道具交给他，阿米克却说要回去乞雨，还说成功了会提着河里的鱼来谢ユン。（笑）“我要的可不是什么河鱼，而是イスカンダール元素制御的术法！”，面对他的要求，无法达成一致的双方只有交战一途……打倒后再次面对共通的最终BOSS カオス·ルーラー，集合全部同伴的力量去打倒它吧！

阿米克：ユン，你没关系吧？

ユン：阿米克，我到底做了什么，我只是一心想超越像リース·トーレス这样的大魔道士……希望你能像我喜欢这个一样喜欢它。

阿米克：チャパ族很喜欢鱼，如果抓住了就会去咬，去挠。ユン，你很喜欢魔法吧。

ユン：阿米克……

终于可以回村子了，迎接他的有チエラ，还有很多同伴们。祈雨仪式也成功举行，久违的彩虹再次出现在天边……

游戏杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

ルビィ篇

露比（ルビィ）篇的特点有两个，一是有着拥有武器マスタリ-LV4的イスカンダール，二是主线流程要完成全部的“七大惊异”！要想顺利完成就得花不少时间锻炼人物、打造装备。而露比自己的资质不错，可多方面发展。此外不少地方对话非常搞笑，不可错过哦！

ラークバーン・美しい湖の町

代替姐姐サファイア进行占卜的露比终于遇到了一个比较容易的事情帮老妇人占卜小猫的去向。等老妇人走了之后露比马上找来ヒロユキ，两人一同前去干枯的古井。去做什么？当然是为了确保自己占卜的准确性。（笑）

★ミーちゃんを捜して

从开始游戏到现在也有些时间了，可以先回去记录一下再来。往上方走会找到钥匙，记得捡起来。在古井深处有锁着的门，利用捡到的钥匙打开它吧！在里面果然发现了小猫，至于随后出现的不死系怪物，小心点还是可以战胜它的。

ラークバーン・美しい湖の町

回到占卜馆会遇到一位看起来有些奇怪的人前来占卜，他要占卜的是以前朋友送给自己的短剑。这次露比倒是很快给出了答案，不过在他离开后再次找来ヒロユキ，然后翻箱倒柜地找出短剑，接下来当然是先把这把短剑送到占卜时所说的“不死者の洞窟”……

★不死者の洞窟へ

在右上的宝箱中能够得到灵木之弓，给ヒロユキ装备吧。到达终点后刚打算放好短剑，却再次遇上不死系怪物。好在占卜的那人也随后出现，有他加入战斗就轻松多了。果然和占卜的结果一样呢，说着他就拿走了短剑，只留下自知被看穿的露比。

ラークバーン・美しい湖の町

回到占卜馆又会遇到那个男人，这次他直接提出要求，要见真正的占卜师サファイア。好一会儿他才出来，又将短剑还给了露比。奇怪的是サファイア也出来了，而且说要和那个男人（イスカンダール）一起出去旅行。担心姐姐身体的露比也要求一同前去，就这样，真正的冒险旅程开始了。

★イスカンダールとの旅立ち

ヒロユキ还是无法放心，因此也加入了队伍，至于イスカンダール，他和传说中的那位“征服王イスカンダール”仅仅是名字相同吗？不过无论如何，拥有武器マスタリ-LV4这样强力的技能，イスカンダール现在理所当然成为队伍中的作战主力。树海的迷宫并不能造成什么麻烦，很快一行人就到达了另一个城镇。

ゾマー・热い村

这里现在并不会发生什么剧情，稍事休息就再度出发吧！

★イスカンダールとの旅～その2～

短而简单的迷宫，不过为了磨练队伍，多参加战斗也是可以的。

ワンダ・运び屋の据点

终于有改造屋了，多做些好东西出来吧！

★イスカンダールとの旅～その3～

エスカータ・古い王国

★イスカンダールとの旅～その4～

在路上サファイア首次透露了自己这次旅行的目的：占卜征服七大惊异的吉凶，结果是大凶，包括自己在内。不过自己占卜自己是不准确的，而イスカンダール说能够找到占卜サファイア命运的人，因此才有了这次旅行。

“我来给你占卜不行吗？”对于露比的这个问题，サファイア的回答是：“你拥有超越我的潜力，但是目前还没有占卜我命运的能力。”

イスカンダリア・英雄の町

这次的旅程还真的长呢，到现在还没有到终点……

★イスカンダールとの旅～その5～

其实留心的话会发现道路很多时候是重复的，走到现在不少迷宫应该刚进去就知道出口在什么地方了。终于长途跋涉也到达了终点，这可是主线剧情中初次到达的地方：トーレ村・最果ての村！这里是大魔道士リース・トーレス出生的地方，据说这一族灵感很强，应该能够帮助到サファイア。

トーレ村・最果ての村

这里果然有リース・トーレス的家，不过サファイア说明来意后，接待的老妇人却转而问起露比害怕什么，而露比的答案是什么都不怕……

完成一些分支任务，例如这里的“冰盘群海”之后再回来见这位老妇人，这次露比有了自己的答案，自己担心的正是姐姐。为了确认自己的命运，サファイア决定亲身去体验与之相关的“七大惊异”！

这时可以选择“七大惊异”其中6个，只有完成了这6个任务才会出现最后的“空中庭园”！至于选择顺序是没什么关系的，不过选择一个之后，在完成以前是不能再选择其他的。此外面对的是“七大惊异”，各项准备我这里也再不多说了。以下流程为我攻略时选择的顺序，大家可自行调整。

★神船の锚へ

在入口处会有グレース加入，同时也第一次遇到ジーン・ムーア。和卡什篇一样，这里要按照显示的星图来前进，不过不是最终迷宫的话那些宝箱就很有用了，多利用サファイア高达LV4的占卜吧！在天地之狭间击败BOSS即可完成任务，战后得到了テトラフォース，不过却被神殿骑士ジーン・ムーア要去了，而随后出现的イスカンダール却说这是前往空中庭园的必要物品……没办法，只好去下一个地方了。不过这个イスカンダール究竟是什么来历呢？说起话来就好像以为自己是真的征服王似的。

★さまよえる岛へ

第二个选择的是飞行岛，加入的同伴则是莱迪的哥哥ロイ。飞行岛的迷题很简单，按下三个机关后乘升降台就可以和BOSS交战了。这次的BOSS是龙，它的LP挺高，要有耐心，完成任务后获得テトラフォース。

ヴァフトーム・神殿の町

去广场就可以参加レジナ・レオーヌ祭了，不过似乎来的人都去看彩车游行去了，没人来让露比占卜，就连好容易停下的阿米克也没等说完就不见了……不过之后那盛开的烟花、神秘的双月，一切都成为了美好的回忆。

★ナクルの地上绘へ

アンザン加入，至于迷宫解法和劳拉篇是一样的，我这里再说得详细点。首先是右下的“涡卷の地上绘”，这里只要注意按键方向和平时是相反的就可以

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

了；左下的“剑の地上绘”则要通过切换开关来打开隐藏的门；其他也只是开关之类的，走遍地图就可以完成了。5个地上绘全部完成后结界也随之全部解开，打倒BOSS邪神后得到テトラフォース，不过又被ジーン・ムーア要走了。

トーレ村・最果ての村

完成三个迷宫之后再回到リース・トーレス的家会有新的情节，露比也渐渐变得自信起来。继续挑战剩下的迷宫吧！

★神のテーブルへ

相比莱迪篇要容易一些，只需要找到转移的地点前往下一个镜之世界就可以了。打倒最后的怪鸟后完成任务，不过テトラフォース还是被ジーン・ムーア拿走了……

★二つの月の神殿へ

这里有好几个BOSS，难度也高一些，得先准备一下。在入口处会有クンニミン加入，而分别打倒红龙、蓝龙和恶魔之后回到入口就可以完成这个任务。开始没注意这个完成条件，结果在里面浪费了近一个小时……

★废都ファロスへ

至少是第三次来这个迷宫了，这次巨门可以直接通行，不过里面的机关还是要自己开的。在入口麦斯会加入队伍，而这次的BOSS并不是圆桌骑士，而是带了一堆手下的サムライマスター。不过好容易拿到的テトラフォース又被ジーン・ムーア抢走了，露比要他还回来，却反而被打晕了……

在昏迷中露比看到了很多不可思议的情景：黄金时代、イスカンダール、アリス、リース……哪些是梦，哪些又是真实呢？

トーレ村・最果ての村

最后的占卜，露比和姐姐得出了不同的结论，到底是谁更正确呢？不过露比的想法还是和当初一样：“自己来完成占卜的结果不就行了？”

★空中庭园へ

终于到了最终迷宫，而这也是7人通关时主线剧情里惟一只打一遍的“七大惊异”之一。看着那无比美丽的景色，每个人都不禁发出了惊叹。“不过テトラフォース没收集齐全，真的可以上去吗？”面对露比的这个问题，イスカンダール的回答是“你以为我イスカンダール是谁？只要一个就已经足够了！”

“……居然不早说，害得我千辛万苦才得到的东西成了白费力气，这个仇我一定会报的！”

“还是先前进吧。”

说起来这个迷宫没什么难点，轻易就能找到BOSS，先得打倒ジーン・ムーア和护卫他的神殿骑士们，之后就是和カオス・ルーラー的决战了！

ヒロユキ：不愧是露比，将七大奇迹全破坏了，呵呵。

露比：那些东西并不是我们的未来，既不是梦想也不是希望。梦想、未来，在这里，在我的胸中。

ヒロユキ：要把那么大的东西放在里面，你那里未免也太小了点吧。

露比：你在说什么，ヒロユキ！

果然ヒロユキ马上被露比追杀中，不过当两人笑闹之后则是深情地对视……

祝：全主角通关达成！

不过我还是相信7人全部通关会有其他隐藏要素的，至于具体情况，有确切情报我们会立即公布。提醒一下，读取7人通关记录并不会出现STAFF，要想看只能再通关一遍，因此最好保留一个第7位主角与最终BOSS交战前的记录。

七位主角全部通关后终于能看到STAFF了，伴随着悠扬的歌声，我们看到了众多的幕后英雄，其中有些内容非常有趣哦！比如给阿米克配音的是子安武人，而旁白居然是植松伸夫……没有通关CG也就算了，居然连作为惯例的技的演示都没有，实在让人有点失望，而且储存记录后重新开始也看不到明显改变。

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

改造全攻略

特殊改造表

基础物品素材	追加物品素材	新作成物品	概率
蛇纹石	杂木	兽石	
铜矿石	木材	铜	
陨石	兽材	陨铁	
自然银	兽石	精灵银	
自然银 石英 黑曜石	杂木	废石	
铁矿石	木材	铁	高
		钢－	低
铁	木材	钢	高
		钢－	低
钢	木材	钢－	
钢－	废石	钢	
废石	废石 兽石	废石2	100%
钢－	废石2	ダマスクス	100%
钢玉（土行サポ－ト） 钢玉（水行サポ－ト）	钢玉（水行サポ－ト） 钢玉（土行サポ－ト）	シヴァの女王	
金刚石	金刚石	ロ－ドスタ－	

1. 素材补充

木材包括杂木、ヒノキ、カシ、とねりこ；兽材包括细鳞、化石鱼の鳞、骨材、牙材；兽石包括黄龙石、苍龙石、朱鸟石、玄武石、白虎石。

钢－和废石2在上次的文章中我们已经说过了，实际上要合成钢－还是用铁矿石+木材最容易合成。至于钢玉其实有两种的，打造成装饰品时分别拥有“土行サポ－ト”和“水行サポ－ト”的技能，只有拥有不同技能的钢玉才能合成为“シヴァの女王”！事实上最难合成的材料“シヴァの女王”和“ロ－ドスタ－”打造任何装备都是同样的名字：ビルキ－ス和ロ－ドスタ－。它们用来打造武器时并没有很高的数据，不过在打造装饰品或者盾时却有最强的效果，尤其是盾，拥有“全物理回避”这样强力的技能。此外“精灵银の盾”也是个特殊情况，用其他精灵银打制的武器再改造成盾的话，对应的技能是“回复力－15、斩打回避、射突回避”；而用“シルバ－サ－コス”+“兽石”改造为“精灵银の盾”时，对应的技能则为“回复力－5、斩打回避、射突回避、水行サポ－ト”。

利用特殊材料“ドラゴンハ－ト”可以打造各种武器，每种武器的第四项技能都是“超回复力”！至于另一种特殊材料龙鳞，虽然能改造为最强攻击力的龙鳞之枪，不过也仅仅比量产型的黑钢之枪高2。如果用来打造龙鳞之盾，则回避率高达27，技能也是超强的“回复力－15、斩打回避、射突回避、热冷电回避”，极力推荐！

2. 兽石的特别用途

合成物	术法
朱鸟石	火术
苍龙石	木术
百虎石	金术
玄武石	水术
黄龙石	土术
魔石	禁术

兽石不但在特殊改造中是重要素材，在平常合成时也有特殊效果。作为合成素材时经常会使得打造出的武器具有使用某些术的能力，具体对应情况见表。不过缺点是一般在技能的第二个，容易和防御技能ナイフガ－ド等冲突。此外在魔法屋买的兽石装备大多拥有良好的术方面的能力，可让魔法系人物重点使用。

3. 武器技能的变化

武器上的技能是会变化的，例如剑上的4个技能就是基本技能表中的4个，如果想改换为其他的也是可能的。一个常用的办法就是利用短剑→长剑→短剑这样的改造过程，一般这时候剑上的技能会有变化。尤其是用重金属（如铜、铁、钢、铅）等作为合成素材，变化更是剧烈。此外如果素材选择已经有一些技能的装备的话，改造时出现会心（也就是引出新的技能）的概率会大一些。

事实上技能的变化是和合成素材的类型直接相关的，非常重的素材（如铅、黑钢）容易使得技能向强力而高消耗的方向发展，例如长剑技中的卷打、强击等等；反之，如果采用フェザ－、牙材等轻型材料则会向初期、低消耗这方面发展，如追突剑、ディフレクト等技能。了解这点后就能自由改造自己的武器了，不过想获得满意的结果还是要花不少时间的。

心得杂谈

1. 耐久度为0？

一般情形下，耐久为0时无法使用该装备的技或者术，不过如果是在战斗开始时还有耐久度，那么即使是在本场战斗中将耐久度消耗为0，装备上的术还是可以继续使用的，只是下场战斗就无法使用了。这点特别适合与BOSS的长期战中，注意技是不可以的，耐久度为0之后就立即无法使用。

2. ナイフガ－ド

有不少短剑拥有“ナイフガ－ド”这个技能，类似的还有长剑的“ディフィレクト”和杖的“ブロック”，这些技能在战斗中是无法直接使用的，那么它的作用是什么呢？从状态详细画面的解释中我们可以了解，这些技能发动后会架住敌人的攻击，不过要记住，只有将有这技能的武器装备在第二格才可能发动的。事实上这个技能的发动概率远高于装备盾时的回避概率，在

后期的战斗中大可每个人都装备拥有这些技能的武器，而放弃装备盾。一般来说，盾的回避能力要超过25才有些实用价值，后期拥有“全物理回避”能力的“シヴァの女王”或者“ロ－ドスタ－”制成的盾才是我们需要的。

3. 全身铠

如果在头、体、足、装饰品处全部装备铠甲，我们将之简称为“全身铠”，这时候在战斗中几乎不会受到伤害，但是需要注意的是装备的铠甲防御力都在15以上才有很明显的效果，付出的代价则是行动力和HP回复能力大幅度下降。此外这时候仍然无法防御LP伤害攻击和状态攻击，而且虽然没有伤害值，受到太多的攻击还是会伤LP的，最好能再用盾或者前一条所说的ナイフガ－ド等技能来辅助。至于这算不算BUG就不太好说了，毕竟是系统允许装备非本部位的物品的，不过话说回来，想像一下头上、装饰品等等都是铠甲还是很滑稽的。（笑）

4. 四连携！

本作的设定是任何攻击都会构成连携，而敌我方攻击次序经常是互相错开的，这样就使得想使出四连携甚至五连携还是有一定难度的。常用的解决办法有如下几种：一是先用附加STUN等效果的技攻击，之后就可以用连携痛击敌人了。这种方法的缺点是只能对单体，而且状态攻击成功率不高，对BOSS更是经常无效。二是先使用魔法，这样一般接着是敌人用完攻击次数，之后就轮到我方连携了。这样做的缺点就是先得承受敌方的全部攻击，敌人较多时位于前列的我方成员容易受到重大伤害。更实用的做法是和前一条合起来，让身穿全身铠的同伴站在最前面吸引火力。（笑）更极端的办法是全员全身铠，这样行动力全部低下，几乎都是敌人行动完再动，不过很容易打出五连携……

5. 无限耐久？

游戏中武器拥有无限耐久度的只有“エスカ－タの宝剑”，不过它的攻击力只有7。在游戏中同时装备另一件由“至高の宝玉”制成的物品的话，攻击力会随之提高7，并且多装备的话攻击力也会累计下去。其实即使是单独的“エスカ－タの宝剑”，其无限耐久也能发挥作用，因为同样无须耐久的体术虽然伤HP较多，不过较难削LP，与短剑技连携的话削LP就会厉害得多了。至于其他武器，除了进迷宫前记得先提升耐久度之外，技能中的“应急修理”和木术中能回复耐久度的“リサイクル”要尽早学会，这样即使是“七大惊异”级别的迷宫也不用担心太多了。

www.plumbook.cn

技能详解

战斗系技能

技能名	效果
パンチ	拳系的技更容易出现
キック	脚系的技更容易出现
投げ	投系的技更容易出现
格斗マスタリー	全部体术技更容易出现
短剑	短剑技更容易出现
长剑	长剑技更容易出现
斧	斧技更容易出现
杖	杖技更容易出现
枪	枪技更容易出现
弓	弓技更容易出现
武器マスタリー	全部武器技更容易出现
铳	铳效果上升
盾	盾出现率上升
タフネス	肉体异常状态容易回复
立ち直り	精神异常状态容易回复
ナチュラル	不受物理状态异常攻击
钢の意志	不受精神状态异常攻击
肉の铠	物理伤害降低
不屈	术伤害降低
技の达人	技消耗减少
术の达人	术消耗减少
节约魂	物品的耐久度下降幅度减小
旧言叶の知识	加快魔道板解读速度
火のファミリア	インコ型火的使魔，附加道案内能力。
土のファミリア	うりぼう型土的使魔，附加道案内能力。
金のファミリア	金鱼型金的使魔，附加建造物の知识能力。
水のファミリア	スカルヘッド型水的使魔，附加洞窟探检能力。
木のファミリア	マンドレーク型木の的使魔，附加洞窟探检能力。

非战斗系技能

技能名	效果
アクション	随选择的对象不同而有不同的作用
道案内	屋外探索时可显示地图
洞窟探检	洞窟探索时可显示地图
建造物の知识	建筑物探索时可显示地图
障害越え	可越过障碍物
水泳	越过水障碍，不过要消耗体力
适应能力	在任何场所都能正常回复体力
见破る	发现隐藏的东西
闻き耳	查看敌人的位置
键开け	开锁
罠外し	避开陷阱
身のこなし	较少遇敌
外交	可以进行各种交涉
おしゃれ	外交成功率上升
地味	不受敌人袭击
应急修理	修复物品的耐久度
武器加工	武器的加工和修理。
装饰品加工	盾、装饰品的加工和修理。
占い	占卜宝箱内的物品
魔道板	记载术的石板
术合成	调整术的性能
武器封印	战斗时禁止使用相应的武器
恐怖症	对特定种类的怪兽战斗时能力低下
不杀の誓	不杀害特定种类的怪兽。
あきんど	低价买卖物品
マハラジャ	高价买卖物品
目利き	发现掘出物品

这些技能中，带有负面效果的恐怖症、武器封印以及不杀の誓等是无法替换的，选择的时候要先想清楚。战斗系技能最强的无疑是格斗マスタリー和武器マスタリー，而恢复、辅助类的战斗技能也很实用，遇到时不要放过。非战斗技能中洞窟探检之类的能力因为有使魔而最先被抛弃；障害越え、水泳、键开け使得迷宫中可以前进的地方增加不少，虽然这些一般不是完成任务必须要走的道路，不过往往有宝箱呢，收集物品时不可放过。应急修理是很实用的技能，闻耳可以用来掌握敌人的位置，可惜的是明明知道敌人就在前面，还得自己送上去……在商店中使用的技能中，あきんど、マハラジャ不但会调节价格，同时也由此影响整个物品的流通率，出现的商品也会随之而发生变化。此外“目利き”则会使得商店中增加掘出物，这些经常是罕见的东西呢！

派生技一览

体术

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
体落とし	かわづ挂け	あびせ倒し	呼び戻し	–
空气投げ	かわづ挂け	龙卷投げ	风杀阵	–
正拳1	パンチアウト	–	罗刹掌	–
正拳2	熊掌打	虎狼炮	活杀兽神掌	–
マッハパンチ	マシンガンジャブ	–	千手观音	–
キック1	キッチンシンク	稻妻キック	真空飞びヒザ	–
キック2	キッチンシンク	三角蹴り	三龙旋	–
キック3	キックラッシュ	–	泷登り	–

短剑技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
高速突き	音速突き	感电突き	电光石火	–
しびれ突き	感电突き	スラッシュアウト	ブラッディーマリー	–
ナイフ投げ	曲投げ	–	ジャグラースロー	–
トリック突き	曲投げ	カットイン	ダブルトリック	–
加速突き	音速突き	カットイン	カットインクロス	–
切り刻む	–	なます切り	ダーティーダンス	–

长剑技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
二段斩り	かすみ二段	天地二段	三段斩り	灭多斩り
十字斩り	クロスブレイク	グランドクロス	マルチウェイ	–
拂い拔け	なで斩り	逆风の太刀	龙尾返し	清流剑
卷き打ち	かぶと割り	天地二段	ヴァンダライズ	黄龙剑
追突剑	かすみ二段	转	变幻自在	–
スマッシュ	かぶと割り	ベアクラッシュ	ヴァンダライズ	–

斧技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
大木断	たけくらべ	旋回断	まき割りフェニックス	–
トマホーク（L1）→	大回转投げ	スカイドライブ	スカイスクレイパー	–
一人时间差	バックスラッシュ	–	高速ナブラ	–
ハイパーハンマー	旋回斩	夜叉横断	富岳八景	–
强打	スカルクラッシュ	夜叉横断	木端微尘	–

杖技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
本手打ち	引き落し	痛打	ウォータームーン	–
二连打	正中三连击	削岩击	全身强打	–
骨碎き	脑天割り	痛打	粉碎击	–
回し打ち	返し突き	引き落とし	からすとうさぎ	–
ハードヒット	痛打	どら鸣らし	かめごうら割り	–
土龙击	–	–	グランドスラム	–

枪技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
闪光突き	くし刺し	–	光の腕	–
ジャベリン	くし刺し	スカッシュ	双龙破	DHS
エイミング	–	活杀兽神冲	独妙点穴	–
二段突き	–	双龙破	DHS	无双三段
草伏せ	–	スウィング	–	–
チャージ	スカッシュ	コブラスマッシュ	バスターランサー	–

弓技

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
でたらめ矢	–	アローレイン	バラージシュート	–
早射ち–	瞬速の矢	–	–	
威吓射击	影ぬい	イカスミアロー	影矢	–
二连射	三连射	影矢	针千本	–
狙い射ち	サイドワインダー	スパローショット	フェニックスアロー	–
力矢	贯きの矢	破魔の矢	ザップショット	–

要想悟得高级技，就得尽量多找更强的敌人来战斗，同时对应的武器技能级别也会影响悟得的概率。后期的技能如灭多斩り、无双三段，不但威力强大，战斗画面也相当华丽，不过可是很难悟得的哦！

M-SMW
www.plumbook.cn

KONAMI®

文：RAY&GOUKI

攻略透解

潜龙谍影 2 实体 Snake 的传说

BIG SHELL EVIL

“Snake，我有件事要请你帮忙。”Otacon说道。

Snake皱起了眉头。Otacon所说的“帮忙”通常就意味着麻烦，尤其是对他来说。

“你死心吧。我不知道你这回又在打什么主意，反正我是绝对不会再为你那套我压根儿搞不懂的什么正义理想劳碌奔波的了。”

“不是那样子啦。这次是……是关于我的妹妹。”

“你的妹妹？“

“是的。她的名字叫艾玛。”Otacon的声音突然低沉下来，他告诉Snake，他有个失散多年的妹妹，最近他发现她在曼哈顿一座称为“Big Shell”的海洋净化设施上担任系统程序员的工作。

“等等，Big Shell……那不就是……”

“没错。这么说你也听到过有关的传闻了。”

最近在Big Shell的职员中发生了一连串的意外死亡事件。各种各样关于事件原因的谣言也就此散布开来——连环杀手肆意行凶，Big Shell员工人心惶惶，整个基地到处一片阴风鬼气，诸如此类。Big Shell已经从环保事业的象征摇身一变成了街头小报炒作的题材。

“我很担心艾玛。你替我去调查一下好吗？”

Snake没好气地挥了挥手，“去找警察好了。”

“你明知他们不会管的。”

“ 你以为我会吗？”

“关于这件事我总有些不祥的预感。去帮我查查吧，好不好？”

“要去你自己去。”

“帮帮忙嘛。”

“不行！”

“我跟你说，Snake，我确实有一种很糟糕的预感。拜托，我求你了。”

“别烦我了！”

6个小时之后，Snake已经站在了Big Shell的直升机场上。他立刻发现一批武装分子正在分头占领整座设施。他在一个箱子后面藏好，就在这时，Otacon的呼叫来了。

“……你认为他们有可能会是恐怖分子吗？”Otacon问。

“不知道。不过很明显，这里的情况确实比先前恶劣多了。恭喜，看来你是猜对了。”

“ 这可实在不是什么好消息。我只希望艾玛她没事就好……”

“是啊，我也一样。”Snake应付着，停在机场上的一架鹞式战斗机吸引了他的目光。“这架鹞式呢？是属于他们的吗？”

“不，那是海军陆战队的飞机。好像是3天前因为训练中出了故障迫降在这儿的。”

Snake点了点头。“我们最好先搞清楚这里到底出了什么事。我去了。”

“好的。你在那边自己小心……噢，还有一件事……”

“什么事？”

“要是你真见到了艾玛，别提我的名字，好吗？”

“为什么别提？”

“呃……我们俩已经好久没见过面了……再说事情又来得这么突然……”Otacon有点支吾。Snake意识到Otacon一定还有什么事情没说出来，不过进入Big Shell内部以后他决定先把这事暂时放下。

来到DE连接桥，Snake立即觉察到有人在附近。他迅速隐蔽到阴暗处。

“跑掉的那个女孩呢？”一个男人的声音说。

“我们在C脚把她给追丢了。”另一人回答。

女孩？他们说的是艾玛吗？Snake稍稍抬头，好让自己能听得更清楚一点。

“追丢了？哦，这可不妙。”先一个人说。

Snake冒险探出头看了那两人一眼，他们都是全套士兵行头，不过看举止却并不像是军人。

第一个人接着又说，“啊，对了，你听没听说过直升机场那边发生的事？”

“听过了。‘Big Shell的幽灵’又露头了，对吧？有人管它叫‘Big Shell的恶魔’。”

“他一定是知道我们来拿东西了。”

“他要是敢来，看我不好好教训他一顿。”

“嘿嘿，怎么能光是教训就算了，我一定要杀了那混蛋，他已经做掉了我们3个人。”

脚步声渐渐去远了。Snake 立即联络Otacon。

“他们说的那个女孩肯定是艾玛！我敢肯定！”

“他们还说有几个同伴被那个‘Big Shell的幽灵’干掉了……你认为他们到底在说些什么？”

“我不知道。先别为这事操心了，快到C脚去吧。”

在C脚食堂找到了艾玛

一个女孩蜷缩在食物贮藏室的角落里。S慢慢走上前去。

“你就是艾玛，对不对？”

“你是谁？你怎么会知道我的名字？”

“别害怕，”Snake安慰她说，“我是站在你这边的。我来是为了救你。”

“你是……站在我这边的？”

“没错。”

“是来救我的？”

“是的。”

“……真的吗？”

“是真的。”

艾玛仍然一脸怀疑地望着Snake.

“……难道我看起来真的那么靠不住吗？”Snake说。

“怎么？难道你家里没有镜子？”

Snake开始抗议，但是艾玛截住了他的话头。“好了好了，那你究竟为什么要来救我呢？”

Snake想起了Otacon交代他的话——无论如何，别提他的名字。

“这个不能告诉你。”

“为什么不能？”

“因为……不能就是不能。”

艾玛上上下下、从头到脚把Snake仔细打量了一番。她好像一点也不相信他的话。不过看样子她总算是放下了戒心。

“……你要知道，以一位英雄来说，你说的话可真是不怎么漂亮。不过我觉得你似乎也不像坏人。你叫什么名字？”

“Solid Snake。”

艾玛突然一下子蹦了起来，揪着Snake的耳朵冲他大喊，“喂喂？你聋了吗？我问的是你的名字，不是你的外号！老天，真是个怪人！”

艾玛放开了手，盯着Snake的眼睛。“你的——真名——是什么？”

“早就不用了。”

“什么？”

“干我这一行的人不需要有名字。”

艾玛略略蹙了蹙眉。“……你也许不是坏人，可也实在够怪的。随它去好了，嗯……Solid是吧？”

“叫我Snake吧。”Snake叹了口气，他开始对这种谈话感到厌烦了。

“我说老兄，你对名字的问题还真够执着的。那好吧，Snake，你……”

Snake打断了她。“先让我来问几个问题，行吗？”

“……行，可以。”

“那些恐怖分子为什么到处找你？”

“大概是因为他们觉得我很有魅力吧。”

对于这样的回答Snake实在说不出话来了。艾玛好像有点失望的样子。“……也可能是我改动了计算机系统的密码让他们无法进入的缘故。”

“到底是怎么回事？”

艾玛解释说，她发现恐怖分子试图使用Big Shell的计算机系统，于是在她设法逃脱之后，她就对系统进行了一些改动。“这给我争取到了一些时间，而且让能他们暴跳如雷也是一件很有趣的事。”

她更在意的显然是后者，Snake暗自想到。

“那你知道他们想干些什么吗？”

“我怎么知道？”

“这事跟那个‘Big Shell的幽灵’有没有关系？”

“你在说什么啊？”艾玛故意做出一副惊讶的样子。

“他们说有几个同伴被‘Big Shell的幽灵’杀死了。那个‘Big Shell的幽灵’到底是谁？”

艾玛厌恶地瞪了Snake一眼。

“你干吗用这种眼光看着我？”

“‘Big Shell的幽灵’？那根本是一派胡言！”她举起手在头上晃了晃。“没错，上个月的确有3个人出了事。其中两个人先后消失得无影无踪。然后是另一个新来的家伙。他也失踪了……不过这些都只是意外，懂吗？ 只不过是他们自己把这事跟那种幼稚的传说扯到一起罢了……”

“传说？就是说Big Shell的幽灵的事已经流传了好些日子了？”

“是的。据说很久以前这里有一个职员，他的儿子死了，他痛不欲生企图自杀，可是又没能死成，弄得人不人鬼不鬼的，结果就阴魂不散，老是在这周围出没……你知道的，都是那一类的事儿。”说这话的时候艾玛的眼神闪烁不定，不过她很快就恢复了常态。说话的声音也重新快活起来了。

“哎，像这样的地方总会有那么一桩两桩鬼故事的，对不对？老是有人说他们看见有个黑影在没

人的房间里鬼鬼祟祟地活动。不过我认为大概只是有人上班的时候躲在那儿偷懒罢了。”

“但是……”

艾玛显然有点儿心慌意乱。

“好好，别激动嘛。我也不相信闹鬼这种事。”

“我说嘛！是他们太蠢了。”艾玛顿时显出松了一口气的样子。

“没错。我只是不想漏掉任何一种可能。你认为有人能未经批准擅自进入这里吗？”

艾玛想了一下。“……Big Shell基本上已经完全实现了自动化，不过，嗯，我想还是有这种可能的……”

突然食堂的门被猛地撞开了，大群警卫从外面涌了进来。这场谈话显然是拖得太长了一点了。Snake有点沮丧地低低咕哝了一声。跟艾玛打交道的同时集中精神保持警觉实在是一件很难的事。

“艾玛！趴下！”Snake 叫道，迅速拔出了USP。

混战结束

所有的警卫都已经躺在了地板上。Snake收起USP向艾玛走去。她又一次缩到了角落里。Snake把手放在她的肩上。“艾玛，你没事吧？”

“没事……”艾玛垂下了头，不敢与Snake的目光相接。

“艾玛？”

“……我知道我刚认识你还不到10分钟……可是有些事我已经明白了。”

“明白什么？”

“你和他们一样。你们都很会杀人。”艾玛拼命要摆出镇定的样子，可是她说话的声音抖得厉害。

“在我的那个世界里，”Snake说道，“只有一条法则：杀人，或是被杀。就是因为这我才能活到现在。刚才也正是这一点保住了你的小命。要是你想活下去，你就应该让自己变坚强些。”

艾玛抬起头来。“……我刚刚又明白了另外一件事。你还很会找理由为自己辩护，我说得对吗？”说着，她向Snake跟前凑了凑。Snake的脸上溅满了敌人的血，神态间满是恶战之后的疲惫。Snake自己也受了好几处伤。艾玛试着不去注意他所受的苦，她明白那完全是为了保护她。

“……对不起。”

“这算不了什么，你不必在意。”Snake说，“还是先回到眼前的问题上来吧。其余的人质在什么地方？”

“他们都在Shell 2中央栋，我想他们现在还没有受到伤害，不过……”

“放心好了。我会尽量想办法救他们的。你最好待在这里……”

“等一等！你这样是没办法进入Shell 2中央栋的！”

“什么？”

“我已经锁住了D脚通向Shell 1、Shell 2中央栋的出口。即使有保安卡也是没法通过的。”

“这样的话，我要怎样才能把门打开？”

“你要到B脚的node设备那里去输入密码。”她把一组包括字母和数字的16位混合密码告诉了Snake。

Snake点点头。“行了。”

艾玛显得很吃惊。“难道你用不着把它写下来什么的？”

“干我这行的人从来不做笔记。”为了证明自己的话，Snake随即把密码准确无误地复述了一遍。

“看来你的记性也很好，是吧？”

“我这就到B脚去，你留在这里。”

“但是……”

“没有但是。一切都交给我就行了。我当跑腿的本事也挺不错的。”

艾玛笑了起来。“那好吧。给，我手上正好还有一张保安卡，你要用它才能进入B脚。我这里还带着有自己的保安卡，不用担心我。”

Snake接过卡片。“我马上就会回来的。不管发生什么事，你都不要开门。还有，在里面小心不要弄出什么声音。”艾玛点了点头，关上了贮藏室的门。

在B脚，Snake很快找到了node并输入了艾玛给他的密码。过了一会儿，屏幕上显示的信息表明，Shell 1－2连接桥的封锁已经解除。但是当他正要返回C脚时，装设在角落里的扬声器里突然传出了广播声。

“‘Big Shell的幽灵’听着，现在命令你马上使用你从那名女孩身上得到的控制键打开锁定的系统。你有15分钟的时间。假若拒不执行，我们就把女孩杀掉。我再重复一遍……”

那个声音翻来覆去地继续宣读着这段警告。Snake的心沉了下去。他们说的那个女孩一定就是艾玛。他们真的把她抓住了吗？那人说的控制键又是什么玩意？Snake立即联络了Otacon。

“他们把艾玛抓去了？！”Otacon 顿时火冒三丈。“你怎么搞的？”

“你冷静点。我正在想办法救她。”

Otacon的声音恢复了镇静。“好吧。”

“他们说的那个控制键，是说艾玛给我的这张卡吗？”

“不，那只是一张普通的保安卡。所谓控制键实际上应该是指只有Big Shell的系统管理员才会掌握的一个关键数据项，它起着类似确认装置的作用，没有它，你就不能对Big Shell的计算机系统做任何改动，恐怖分子要用它来解除系统的锁定……”

“他们可以用密码来打开系统吗？像我刚才那样。”

“没用的。只有保安等级在三级以下时密码才有效，超过三级就只能靠控制键了。”

“听口气你事前的准备工作做得还挺到家。”

“Snake，你肯定艾玛没有把其他任何东西交给你？”

“肯定没有。说起这个，他们怎么又会认为是我给拿了呢？”

“……也许是艾玛骗了他们。”

“也可能是她的确实把它交给了真正的Big Shell的幽灵’。”

“那是不可能的，”Otacon 立即说道。

“你怎么就这样肯定？”Snake反问。

“喂，你自己不也说了嘛，这世上根本就没有鬼。我们得赶快想办法把艾玛救出来是正经。”

“说得对。但现在我们根本不知道他们把她带到了什么地方……”

Otacon猛一击掌。“对了！我刚才怎么就没想到呢？”

“想到什么？”

“艾玛说她身上带着自己的保安卡，对不对？Big Shell的保安卡都是通过RFID——无线电频率身分识别系统工作的。每一张RFID卡上都嵌入了一小块芯片，可以通过无线电信号发送数据。读卡器就是通过这种信号来识别持卡人的身分。Big Shell的所有数据都是由一个集成管理系统管理的，而既然有了level 3的密码，我们就可以进入管理系统！”Otacon越说越快了。

“……意思是？”Snake说。

“意思是你可以通过node查到艾玛到底在哪儿！Snake，再用密码登录一次吧！”

Snake照他的话做了。很快地，他们查到了艾玛的所在——F脚。

在F脚找到了艾玛

“艾玛！”

艾玛坐在地上，抬头看了看他，她并没有站起身来。“你来得可真晚！”她满脸的不高兴，不过看来并没有受到什么伤害。

“抱歉。找那个控制键让我费去不少时间。”

听见Snake的挖苦，艾玛吐了吐舌头。“哦，这个么……你不能否认这一招为我们争取到了不少时间，对不？”看样子她连一点过意不去的意思也没有。正如Otacon所料，艾玛的确是向恐怖分子撒了谎。

“究竟你怎么会想到做这种事？万一出了什么差错……”

“嗨，我只是不想让那帮人如愿以偿把东西带走罢了，就这么回事。再说……我也相信你。”

“相信我什么？”

“相信你会来救我呗，还用说。”

Snake摇了摇头。“问题不在这里。关键是，你不该拿自己的性命开玩笑……”

“我明白。不过你听我说，真叫人不敢相信，我知道那些恐怖分子在找什么了！”

“什么？”

“毒品！”

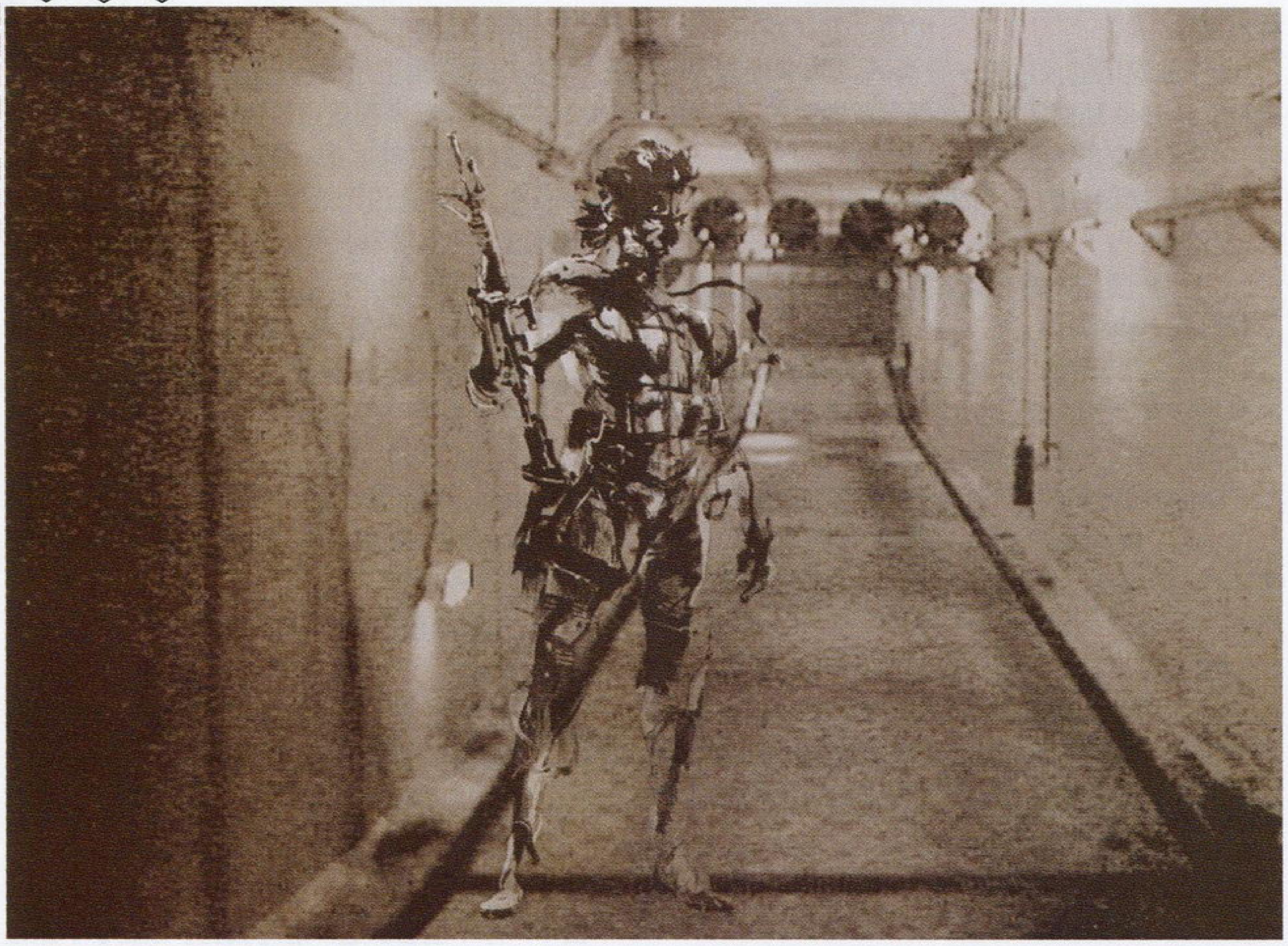
艾玛把刚才她从其中一名看守那儿听到的事情讲了出来。

这批占领Big Shell的武装分子隶属于俄罗斯的一个大型犯罪集团。他们和一部分Big Shell职员互相勾结，把这里当成走私毒品的中转站。先用小艇把外海的走私船只上的毒品运上Big Shell，然后再把毒品夹带在从Big Shell运回本土的货物中偷运入境。由于近年来港口方面的防范措施日益严密，这种办法就成了毒品走私最便捷有效的手段。一个月前，他们向这里运来了600公斤毒品，其市值超过700万美元。但在之后的日子里，跟他们同谋的两名Big Shell员工却在接连发生的两起意外事故中先后丧生。集团立刻派了一个人前往调查，然而他在到达以后不久也意外地送了命。黑手党的头目认定这些事件都是出自另一个敌对组织之手，他们估计对方是打这批货物的主意。于是立即大举调集人手前来抢夺，结果造成了现在这种局面。

“这样说来，所谓‘Big Shell的幽灵’不过是……”

艾玛脸上露出了调皮的笑容。“一点没错。根本不是什么鬼怪幽灵。只不过是另外的那个组织派来抢夺毒品的一名职业杀手而已。”

杂志&3DMGSW
www.plumbook.cn



“而你就对他们说我就是那个杀手……”

“嗯……是的。不过嘛事情也就是这样了，争辩也是没用的。”

Snake明智地决定不在这一点上多作纠缠。他换了个话题。

“那他们到底能把这么多的毒品藏在什么地方呢？”

“我也找不到线索。我根本不知道外面的情况。其实直到现在我依然很难相信这一切……”

Snake也同样感到疑惑。那几个职员怎么可能在这里藏上几百公斤的毒品却不被别人发现呢？不过现在他显然不能浪费时间多想这事了。人质的生命仍旧面临着威胁。

“人质还在Shell 2中央栋，是吗？”

“对……”艾玛挣扎着想站起来，踉跄了一下，摇摇晃晃地好不容易才站住了。

“你没事吧？”Snake问道。

“没事……不过他们给我注射了什么东西，说是免得我又再逃掉。我想大概是某种麻醉剂之类的药物……现在我觉得每条腿好像都有一吨重……”艾玛又一次失去了平衡要栽倒下去，Snake及时扶住了她。尽管处在这样恶劣的处境下，艾玛仍然设法从敌人那里获取了极其有用的情报，她自始至终没有忘记自己的目的。真是个叫人惊异的女孩。至少在这一点上，她和她的哥哥确实极为相像。

“好了，你还是找个地方躲起来吧。”

“不，我要跟你一块儿去。”

“可是……”

“拜托，带上我一起走吧。”艾玛恳求地望着Snake。“你已经救过我两次了。有可能的话我也想报答你。我知道我迟早会派上用场的……求你了！”

最后Snake终于让步了。他带上艾玛动身前往Shell 1中央栋。

两人来到了E脚。艾玛的眼光无意中落在身旁的一条传送带上。“我明白了！”她突然大叫起来。

“明白什么？”

“我明白他们把毒品藏哪儿了。”

她走到node前开始输入指令。

“你到底……”

“等着瞧吧。”

很快地，传送带运过来一个箱子。艾玛打开箱子，发现里面塞满了一袋袋的白色粉末。“他们很清楚，如果把东西放在一个固定的地方，不管藏得多好，都有可能会被人发现，”艾玛看着一箱箱的货物从他们面前经过，“所以他们干脆把毒品放在这些箱子里，让它们在Big Shell里面一遍又一遍地绕圈子。”

就连Snake也不禁对艾玛的才智颇为佩服。他看着艾玛掏出她的PDA连接到node上。

“现在你又打算干些什么？”

“嗯，我找到了一些很有趣的东西……这肯定是……”

就在这时，传送带的另一边有个人影晃动了一下——是一名恐怖分子。他看见Snake和艾玛，立刻掉头就跑。Snake起身要追，但艾玛一把抓住了他的手。

“等一等！”

“放手！他马上会把全部同伙都引来的！”

“我知道！再等一分钟就好！”艾玛伏在控制台开始飞快地键入一连串的命令。

“你到底还要干什么？”

“要是我们现在就跑，他们一定会追来的。所以……”

没过几秒钟，Snake已经能听见门外鼎沸的人声。杂沓的脚步声，高声发号施令的声音，拉开枪机时发出的响声。现在敌人随时都可能破门而入了。但艾玛却只管盯着node的屏幕。

“艾玛！”Snake吼道。

最后她终于抬起头来。“好，应该没问题了。行了，我们走吧！”

话音未落，门被撞开了。

两人好不容易总算逃出E脚来到了DE连接桥。Snake转身面向着敌人的来路，趁此机会换了个弹夹，又催促艾玛快点向D脚前进。她却只是态度冷淡地回了一句：“根本用不着这样匆忙。”

他们又等了一会儿，E脚的出口始终没有打开。隔着大门可以听到敌人正在另一边徒劳地乱敲乱撞，Snake转向艾玛。“你刚才都干了什么？”“我把系统设定了一下，当咱们离开E脚以后，就立刻把E脚的所有出入口封闭起来。现在那帮家伙哪儿都别想去了。”艾玛的神情得意极了。她似乎从自己和Snake在C脚的经历中学到了什么。两人走进D脚，Snake四下察看了一下，确实没有任何敌人。恐怖分子想必是在刚才对E脚的围攻时倾巢出动了。既然现在他们都被困在了那里，拯救人质已经不费吹灰之力了。

Snake和艾玛穿过D脚来到Shell 1-2连接桥。和别处一样，他们在这里也没有发现敌人的踪迹。艾玛脸上又露出了她那特有的笑容。“看见了吧，问题都解决了。我就早说过，我迟早会派上大用场的。”

“这个我承认。你确实干得很不错。”Snake点点头说。同时想起了当时艾玛曾把她的PDA连接在node上。“对了，你刚才在E脚的node下载了什么东西吧？”

“对。”艾玛拿出PDA。“启动传送带的时候我无意中发现了一个可疑的隐藏文件。所以我就决定把它也弄下来。喏，就是这个……”

她打开了那个文件。这看来似乎是死于意外的那两名Big Shell职员——也就是说，协助俄国黑手党走私毒品的那两个人——其中之一的记事本。在里面提到他完全是因为妻子和儿子被扣作人质才不得已与俄国人合作的。可是去年他终于发现，他的妻儿早已在设法逃走的时候被杀害了，在深深的绝望之下他几乎想要自杀。但在这时他又有了一个念头。他要先想办法向那帮人复仇。要让他们血债血偿。第二年，他构思出一个巧妙的复仇计划，假装自己被一个想要夺取毒品的敌对组织所杀，以挑起两股势力的争端，让他们两败俱伤。他假装失踪，又用起重机轧死了黑手党派去监视他的人，当又一名黑手党人奉命前去调查时，他又把设法把那人丢进了海里。正如他希望的那样，两个集团之间爆发了激烈的冲突。既然心事已经了结，他终于可以安息了。他说自己马上就可以跟妻子和儿子团聚。在最后，他恳求读到这份记录的人能够为他的妻儿祈祷。文件到这里就结束了。最后的日期是3天前。

Snake从PDA上抬起头来。“……照这么说，‘Big Shell的幽灵’已经死了？”

艾玛无法掩饰她内心的震动。“我……我想是的……实际上，我还下载了另外一个文件……”

Snake敏锐的耳朵突然捕捉到了某个物体急速划破空气发出的微弱声响。他立即一把拉开艾玛，紧紧地护着她。一阵猛烈的爆炸，强大的冲击波把两人都掀翻在地。

“那是什么？”艾玛在Snake怀里低声呻吟道。

透过摇曳的火光和逼人的热浪，可以看见一个巨大的影子悬停在连接桥上空，伴着雷鸣般的隆隆响声——是那架鹞式！

“唉，没错……我忘了……还是有东西能够离开E脚的……”惊呆的艾玛喃喃地说。鹞式开始用机枪疯狂扫射，密集的弹雨倾泻在桥面上，两人被迫退回了D脚出口处。

“现在我们该怎么办?”

“看情形只好先把它收拾掉了。”

“怎么收拾?”

“我会有办法的。”

“你是说真的吗?”艾玛立刻抗议开了，没等她把话说完，Snake 就把她推进了D脚。

“你要干什么?”她着急地问。

“在里边待着！不管发生什么事，总之不要出来。”

“可是！”

“就听我这一次，好吗?”Snake冲她笑笑，“我答应过别人要把你平安带回去的。”

“你说什——”

门砰地关上了。

这时 Snake 听到了直升机急速飞近的声音。Otacon 驾着 Kasatka 赶到了。

“Snake！用这个打！”Otacon从机舱里向外扔下来一箱武器。毒刺。现在这场战斗可以说是势均力敌的了。Snake 转身迎向桥上耀武扬威的鹞式。

战斗结束

Snake 看着失控的鹞式向着 Shell 1 的底部直冲下去。几乎就在它爆炸的同时，D 脚出口处的门开了。艾玛战战兢兢探出脑袋向外张望着。看样子，她刚才一定哭过。

“已经没事了。”

“为什么费了这么久的工夫?”

“对不起。”

“你没事吗? 没有受伤什么的?”

“没事，我很好，真的。”

Snake 和艾玛救出了被困的人质，又使用 Big Shell 的电台通知了警方。无疑警察马上就会赶到的，而那批黑手党人依然还被关在E 脚里。两人决定到 I 脚的直升机场等候援兵。

“对了，艾玛，刚才你不是说过另一个文件的事吗?”

“噢，是的。我发现了给黑手党工作的那几个人的个人文件夹，其中有一个经过加密的文件，我把它也载下来了……嗯?”

“怎么了?”

“文件打不开了……”

存放那个文件的记忆芯片被子弹打坏了。她试着把文件转存到其他位置，但也无济于事。至于源文件所在的服务器，艾玛说，大概也已经毁掉了，坠毁的鹞式正好是撞在 Shell 1 中央栋数据室的位置上。

远处传来了直升机引擎的声音。艾玛抬头望着天空。“是警察吗?”

看着渐渐飞近的Kasatka，艾玛歪着头，显得很迷惑的样子。“好像不是警察。到底是什么人?”

“是来接我的朋友。”

“Otacon 从驾驶舱里探出头来。Snake 可以清楚地看到他眼中的忧惧不安，但在那种眼神里也包含着另外一种情绪——一种坚定无畏的决心。

“不过我想他一定也为你留了座位。”

“我?”

“你马上就会明白的。”

Kasatka逐渐降下了高度。旋翼鼓起的气流刮得人脸上生疼。艾玛举手拂开被风吹乱的头发，突然认出了那个坐在驾驶席上的身影。她吃惊地倒吸一口气，呆呆地望着那个人，一动不动地站在那里。泪珠顺着她的双颊无声地滑落下来了。当Kasatka终于降落在停机坪上，没等螺旋桨完全静止，艾玛就急切地向她阔别多年的哥哥迎了上去。

（BIG SHELL EVIL 完）

BIG SHELL EVIL 攻略部分

◆E 脚平台 · 直升机场◆

故事从E 脚的直升机场开始（请注意，虽然是这样，但这并不代表着与A WRONGDOING有任何关联）。

◆E 脚内部◆

通往 EF 连接桥的大门是关闭的。惟一的一个出口是通向 DE 连接桥的大门。

◆DE 连接桥◆

目标是前往 C 脚食堂。DE 连接桥上有两个敌兵巡逻。其中一个只会在 1F 很小的范围内来回走动，另一个会在 1F 和 2F 之间巡逻。

◆D 脚沉淀池◆

D 脚 1F 的楼梯下有M9，拿到之后就可以前往 CD 连接桥了。

◆CD 连接桥◆

有了 M9，很多事情就变得简单多了。要注意的只是别让门口的监视器逮个正着就行。

◆C 脚食堂◆

艾玛就藏在食堂内的贮藏室里（《MGS2SOL》中教雷电和 Snake 拆弹的黑人老伯斯特尔曼藏身的地方）。对着门按△就行。

◆C 脚食堂的战斗◆

对艾玛交谈之后就会投入战斗。敌兵会从两个方向扑过来，一个是正对面的入口，一个是侧面的食堂大厅。Snake只用站在艾玛身边挡住艾玛，用

主视点瞄准入口处就行了。如果你不想杀人，就用 M9 吧。

◆BC 连接桥◆

下一个目标是B 脚。在BC 连接桥上有一个敌兵和一架武装无人侦察器。注意不要让侦察器发现敌兵被你用 M9 击倒，否则会招来援兵。比较合理的方法是找一个能够同时看到侦察器与敌兵的角度，先用M9打敌兵，再立刻使用USP击毁侦察器！

◆B 脚变电室◆

目标是B 脚变电室的电脑终端。电脑终端前按△键就可以了。

◆EF 连接桥◆

在 EF 连接桥上要注意 E 脚平台顶上有敌兵拿着望远镜朝下看！这里的武装侦察器有3架之多！一定要小心应对。进入 F 脚就可以继续新剧情了。

◆F 脚◆

艾玛被关在F 脚 2F 东侧的房间里。在 2F 有两个敌兵来回巡逻。同寻找艾姆斯时一样，如果被敌人发现，你就无法进入房间找到艾玛了。当找到艾玛后，下一个目标是带上艾玛前往D 脚沉淀池通向 Shell 2 的大门。建议先让 Snake 再将 2F 的敌兵清除一次，然后再带上艾玛离开这里。

◆E 脚◆

在 E 脚的战斗可称得上是本篇的最难点：

Snake的目标不是将敌人全灭，而是要带上艾玛迅速离开这里！出口就是通向DE连接桥的大门。敌兵会从E 脚的 3 个入口包抄向 Snake 夹击。在这里建议先向西北入口处扔一颗眩晕弹，暂时压制住那里的敌兵，然后将东侧入口的敌兵干掉，在东侧的通道埋地雷，以确保不会受到两面夹击。剩下要做的事情就是带上艾玛一步一步艰难地向西北的入

口挪动了……

◆鹞式战斗机之战◆

这一战与《MGS2SOL》里在 BOSS SURVI-VOR 模式中使用 Snake 时与鹞式战斗机之战没有任何区别，Snake 惟一可以信赖的武器就是毒刺。鹞式战斗机的攻击方式与《MGS2SOL》基本相同，只是在用机枪扫射的时候覆盖的面积会更大，躲在柱子后面不再是万能的了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CONFIDENTIAL LEGACY

狂风怒号，暴雨如注。密集的雨点倾泻在河面上激起无数水花，汹涌湍急的水流挟着旋涡，飞快地向下游奔泻而去。水面上，一艘通体乌黑发亮的橡皮艇孤零零地漂浮着，随着波涛的起伏而上下颠簸摇摆不定，如同喜怒无常的河神手中的玩物。Snake坐在艇中抬头仰望天空，在风雨交加中他仍能听见远处隐隐传来的直升机引擎声。终于，三架黑色直升机穿透层层雨幕，疾速向他面前的油轮飞来。

“我来迟了吗？”他喃喃地对自己说。

3天之前，坎贝尔拜访了Snake在阿拉斯加的住处。跟重新过上退役生活的Snake不同，影子摩西事件结束以后，坎贝尔在国防情报局担任了新的工作。Snake立刻明白到坎贝尔来这里绝不会只是为了跟他的老朋友叙叙旧。不出所料，在几句简单的寒暄之后，坎贝尔马上转入了正题。

“你还记得那个名叫西格·格尔鲁科维奇的人吗？”

Snake点点头。格尔鲁科维奇是前苏军GRU的一名上校，也是个素以冷酷无情而著称的战略家。在冷战时期，坎贝尔担任FOX-HOUND指挥官的时候，格尔鲁科维奇就曾经处处跟他为难。苏联解体之后，他把一批前红军战士收编进自己的佣兵团，此后便率领着他的部队转战于各个战场，为出价最高的买主效力。

“我们收到报告说格尔鲁科维奇和他的手下在南美的Eldera袭击了一队执行任务的海军陆战队士兵。陆战队方面对这事瞒得很紧——当然罗，他们绝不希望让事情漏出半点风声。不过从我们现有的情报看来，这次的事应该跟METAL GEAR有关。

“METAL GEAR？”Snake恼怒地低声咆哮。关于这方面的流言他亦早有耳闻。自从影子摩西事件之后，METAL GEAR的相关技术资料就流入了黑市。结果，各式各样的METAL GEAR变种在世界各地不断涌现。位于南美洲的小国Eldera，自80年代以来就一直处在一个亲美独裁政府的控制之下，但是随着冷战的结束，美国对该政府的影响力日趋衰落，国内的少数民族要求建立真正独立的国家，开始和政府展开武装对抗，雇佣兵和军火商因此也成了往来于Eldera的常客。在这样的形势之下，坎贝尔认为，参战某一方设法引进新型的METAL GEAR也并不算是什么出人意表的事。毕竟总有那么一小撮人依然固执地认为核武的威慑力可以为政府带来稳定的局面。

“所以海军陆战队就计划把它摧毁吗？”Snake问道。

“不，他们似乎是打算自己把它弄到手。我们对这种新型METAL GEAR的真实性能还有很多不了解的地方。这是获取大量珍贵情报的一个绝好机会。

换句话说，Eldera搞到了一种新型号的METAL GEAR，海军陆战队把它偷了出来，格尔鲁科维奇则打算从海军手中把它夺到手——而现在坎贝尔又准备对付格尔鲁科维奇了。

Snake摇了摇头。“抱歉得很，不过这次的事你只好另请高明了。我已经洗手不干了。”

“Snake……”

“时代不同了，上校，有些事情也是时候该让它到此为止了。”

“你是说我应该从军方退下来了吗？”

“不，我说的是你和格尔鲁科维奇那些见鬼的恩恩怨怨！”

坎贝尔脸上的怒色证实了Snake的猜测。坎贝尔依旧痛恨格尔鲁科维奇。那是冷战时期就已种下的仇隙，时光的流逝丝毫没能冲淡这一切，恰恰相反，它由于年深日久而变得愈加强烈。

“就是因为这你才加入的DIA？想跟他清清旧账？”

“……是的，你说得对。但我并不是单单为了自己的私人恩怨才不远千里来找你帮忙的。”坎贝尔攥紧了双拳。

“……实话告诉你……梅莉尔也参与了那次行动。”

Meryl Silverburg。坎贝尔的侄女，曾经跟Snake一起在影子摩西并肩作战出生入死的女人。那以后他们曾经共同生活了一段时间。但是，6个月之前，梅莉尔突然离开了他。她说有件重要的事等着她去处理。说话的时候她的语气是如此坚决，清澈的目光冷若寒冰。Snake知道自己没有办法阻止她。

沿着绳索，Snake登上了油轮的后甲板。他可以看见附近有一些放哨的士兵显然都是俄国人。他立即通过Codec联络坎贝尔。

“我是Snake。我已经成功潜入。看情形他们已经控制了整条船。我会尽快设法找到梅莉尔的。”

在船桥五层的操舵室找到了梅莉尔

梅莉尔放下了手中的枪。

“你来这里干什么？”

“只是想来见你一面。”Snake回答。

“你以为你很幽默？”

“说实话，我并不完全是在开玩笑。”

“……是我伯父派你来的，对不对？”

Snake点了点头。他解释说，坎贝尔已经知道了格尔鲁科维奇的计划。

“居然敢到这儿来，你的胆子还真够大！”梅莉尔提高了声音。

“瞧你说的，”Snake反唇相讥。

“什么？”

“借着常规军事行动打掩护潜入别国，其实目的却是为了夺取METAL GEAR。到底是谁的胆子更大呢？”他的口气里带着责备的意味。“你说的‘重要的事’就是这个？”

“……你不会明白的。”梅莉尔扭开了头。

“像你这样的人。你可以把整天整天的时间都用来照料你的狗群，日复一日乐此不疲，以此度过自己的余生。你是永远也不会明白的。”

“我只是想过些没有仇恨的日子。”

“不，你只是想逃避现实罢了，就这么回事。逃避社会、逃避你的过去……甚至逃避我。”

“……这就是你离开的原因吗？”

“不，并不是这样……”但是她的眼神告诉Snake实情也许正是如此。一时间两人都没再说话。6个月的分离已经在两人之间划开了一道空虚冷漠、难以弥合的裂痕。最后，梅莉尔开口打破了沉默。

“……我的父亲……他就是在这儿去世的，就在这个国家。”她低声说道。

马特·坎贝尔，梅莉尔的父亲，坎贝尔上校的弟弟，生前曾是一名DIA特工。Snake听说他在梅莉尔还很小的时候就在一次行动中失踪了。“我一直想亲眼看看我父亲看见过的一切……”梅莉尔的眼睛盯着窗外，但是现在外面惟一能看见的只是暴风雨肆虐的景象。她突然转身面向着Snake，目光坚定地注视着他。

“Snake，拜托你马上离开吧。这是我的战场，我不需要有任何外来的人插手干预。”

“现在说已经太晚了。我已经插手了。”

“没有任何事能让你改变主意吗？”

“没有。”Snake态度坚决。

梅莉尔恼火地透了口气。Snake故意装作没有看见。

“先把现在的形势告诉我吧。这次行动本来应该是最高机密对吧？那格尔鲁科维奇又是怎么会知道的？”

“我也正想弄清楚这一点。”

“你认为是有人走漏了风声？”

“我说不准。不过看看你自己是怎么了解到这事的，我认为再有别人知道也并不奇怪。”

Snake沉吟了一阵。梅莉尔说得对——别人也有可能会知道的。但不管事情的真相到底如何，他们都必须阻止格尔鲁科维奇得到METAL GEAR。

“METAL GEAR放在什么地方？”

“货舱。”

“好。我这就去看看，你……”

梅莉尔截断了他的话。“我没打算听命于你。咱

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

们各走各的路吧。”没等Snake出言劝阻，她径自离开了船桥。

走在伸手不见五指的通道中，Snake突然发现远处有什么东西在移动，他立即隐蔽到邻近的一个箱子后面。强光一闪，Snake听到了枪响，一发子弹呼啸着从他头上飞过，打在身后的墙壁上反弹开来，溅起了点点火花。已经来不及细想什么了，至少5名敌兵正迅速向这边逼近过来。他可以清楚地听见他们拉开枪机的声音，Snake拔出USP准备迎战。

战斗结束

Snake探身察看通道彼端的情况。这次等待他的不再是敌人的弹雨了，前进的道路已经畅通无阻。他跨过地下敌人的尸体，进入了货舱。

一个外面盖着防水布的庞然大物占据了几乎整个货舱。毫无疑问，这正是它——METAL GEAR——称霸21世纪的终极兵器。

Snake走上前去，METAL GEAR巨大的形体在浓重的黑暗中若隐若现。他掀起防水布看了看，但隐藏在下面的只不过是一个残破不堪的躯壳。装甲层的表面锈迹斑斑，机身蒙着厚厚一层尘土，外壳上纵横交错地布满了细小的裂纹。看上去这玩意大概已经有十几年没用过了。

“别摆出这副嫌恶的嘴脸。”一个声音忽然在Snake背后响起。“在你面前的可是我那战功卓著的前任留下来的宝贵财产。你应该对它保持一点敬意才是。”Snake及时转身，看见了西格·格尔鲁科维奇从一根柱子后的阴影中走了出来。

“只要你能叫我听话。”Snake回敬了一句。

格尔鲁科维奇从柱子后面拉出来另一个人。是梅莉尔。他拖着她走近了一些，枪口顶着她的喉咙。Snake看着枪管顺着梅莉尔纤细白皙的的颈项慢慢移动，又从她的嘴角滑过。他抛下了手中的枪。

“明智的选择。”格尔鲁科维奇说。

“好了，格尔鲁科维奇，放了她！”

梅莉尔摆脱了格尔鲁科维奇的掌握。格尔鲁科维奇举枪指着Snake，同时微微侧头瞟了梅莉尔一眼。

Snake突然明白了这是怎么一回事。梅莉尔跟格尔鲁科维奇确实是同伙。这就是说……

“……泄密的那个人就是你吧？”

梅莉尔没吭声，Snake的担心得到了证实。

“可是——为什么？”

“……要是我告诉你这是我父亲的遗愿呢？”梅莉尔恳求地望着Snake。“……我再对你说一遍。拜托，离开这里吧。”

“我不能这样做。”

格尔鲁科维奇扳下枪的击铁。“那我只好把你干掉了！”

他扣动了扳机。

“不要！”梅莉尔从旁及时拉开了格尔鲁科维奇的手。那一枪打偏了，子弹打在了Snake脚边的地上。“我们有过约定！你答应我不杀他的！”趁着两人纠缠的当口Snake拾起USP 向外逃跑。在他身后，格尔鲁科维奇怒气冲冲地朝手下的人大吼。“给我杀了他！”

Snake听得见梅莉尔还在竭力阻拦格尔鲁科维奇，不过他并没有回头。现在他惟一的念头就是尽快逃离这个地方。

成功逃离

Snake转动把手关上了身后的水密舱门——这样起码可以为他拖延一下时间。在这时候他还有一些事情要先搞清楚。他通过Codec对坎贝尔讲述了刚才发生的一切。

“梅莉尔和格尔鲁科维奇……”坎贝尔声音发颤。

“刚才梅莉尔提到了她父亲的什么遗志来着。你弟弟生前到底在这里干着什么见鬼的勾当？”

坎贝尔解释说，冷战期间，Eldera一直是在亲美的独裁者统治之下，美国军方因此在当地展开了一项绝密的计划，马特·坎贝尔也是计划的其中一员。冷战结束之后，那个计划就此终止了，美军也准备撤出Eldera，但是马特却开小差私自留了下来。美国撤军后不久，Eldera的亲美政府因为失去了后台，面临国内少数民族的武装反抗，Eldera于是陷入了内战之中。此后不久马特的尸体就被人发现了。按照一般的看法，起义背后的策动者其实是Spetsnaz，而他们的指挥官就是西格·格尔鲁科维奇。

“有人说马特实际上跟格尔鲁科维奇是同谋。不过我从来就不相信这种说法。”

听口气坎贝尔的似乎认为是格尔鲁科维奇本人杀害了马特。

“所以你才一直不肯放过格尔鲁科维奇？”Snake问。

“……是的。”坎贝尔承认。他恨透了格尔鲁科维奇。

“你自己呢？有没有参与那个计划？”

“没有。按规矩，有亲属参加的行动我们是不能插手的。上面认为这样会影响判断力。”

“就这些了吗？”

“……我想马特当时是有意要疏远我。”坎贝尔的语气里透出一丝悔恨之情。不过他并没有解释他的兄弟这样做的原因。“你刚才看见的那台古董METAL GEAR就是那个计划的最终产物……我知道的就这么多。计划的详情属于高度机密，即使是现在有关的资料也仍然是保密的。

这一点我相信，Snake心想。说到底，人们总想设法忘记过去发生的种种不快的回忆，甚至政府也不例外。但有些人却会对这一类的事死死抱住不放。他们从来不肯放下心中的仇恨。就像坎贝尔和格尔鲁科维奇。

“Snake，我们不能让格尔鲁科维奇一伙带着METAL GEAR逃掉，”坎贝尔说。“它可能还携带着可用的核弹头。他们大概是打算在外海对它进行一些测试。你必须赶到船桥设法改变油轮的航线。”

来到船桥，Snake透过雨幕看到了操舵室内梅莉尔的身影。他打开水密门走了进去。梅莉尔转过身来。

“你迟到了。”

“你一直在等我？”

“现在这里不会有任何人来打扰。我有些事情要告诉你。”

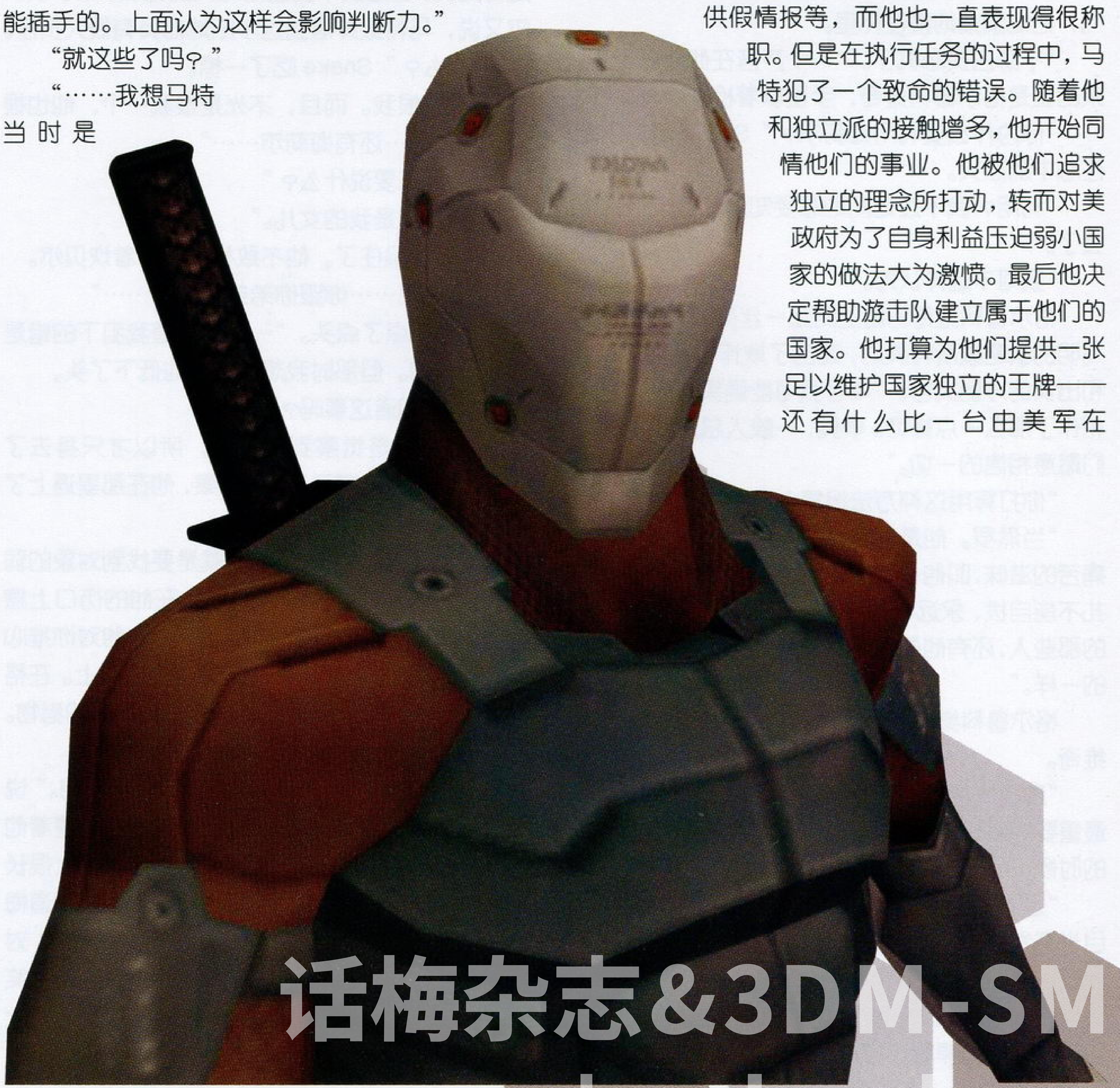
“什么事情？比如你为什么要为你的杀父仇人效力之类的吗？”

“这是我伯父告诉你的？”

Snake承认。梅莉尔摇了摇头。

“他在撒谎。”

梅莉尔告诉他，当年马特在METAL GEAR开发计划中的职责，是负责保证开发过程中Eldera国内的稳定。其中包括为少数民族独立派游击队提供假情报等，而他也一直表现得很称职。但是在执行任务的过程中，马特犯了一个致命的错误。随着他和独立派的接触增多，他开始同情他们的事业。他被他们追求独立的理念所打动，转而对美政府为了自身利益压迫弱小国家的做法大为激愤。最后他决定帮助游击队建立属于他们的国家。他打算为他们提供一张足以维护国家独立的王牌——还有什么比一台由美军在



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Eldera 国内研制的核搭载步行战车更贵重的厚礼呢。同样支持游击队的西格·格尔鲁科维奇同意和他合作。马特的计划因此得以实行。游击队成功地从美军基地里盗取了METAL GEAR。然而不久之后他们的密谋败露了，马特随即被处以极刑。就这样，梅莉尔的父亲因为忠于自己的理想受到了严惩。在那个动荡的年代，人们常常得为自己的良心付出高昂的代价。在接下来的内战的激烈动乱之中，那台METAL GEAR也就此消失得无影无踪。但是，6个月以前，它的踪迹再次被人发现了。海军陆战队于是派出人马去收回这件埋藏已久的秘密。

从格尔鲁科维奇那里了解到事情的真相之后，梅莉尔遵照他的指示混入了海军陆战队，准备协助格尔鲁科维奇把METAL GEAR交到游击队手中。这样，她就最终完成了她父亲为之而献身的事业。

“这些都是格尔鲁科维奇告诉你的吧？”Snake 问道。

梅莉尔点了点头。这次轮到 Snake 摇头了。

“你就从来没想过他可能是在撒谎吗？”

她悲伤地看着 Snake。“……你是一定不肯放过我了，是吗？”

“那你打算怎么样呢？”

梅莉尔拔出手枪指着 Snake。

“你不会向我开枪的。”Snake 说。

她用拇指打开了枪上的保险。

“你瞧着。”

对梅莉尔之战结束

梅莉尔跌倒在地。Snake飞快地奔过去抱起了她，幸好她只不过是一时昏迷过去而已。他松了口气，把她紧紧地搂在怀里。

“不必白费心机了。”一个声音在他背后说道。来的正是格尔鲁科维奇，手里拿着枪。

“你为什么要利用梅莉尔？”Snake 竭力压制住心中的怒火。

“利用？我不过是把她想要知道的事情告诉她罢了。”

“我可不这样认为。”

格尔鲁科维奇的脸上泛起一丝微笑。那是一个高明的战略家所特具的，混合了欺诈和谎言、背叛和出卖的冷酷笑容。“尽管我可能确实对事实的真相作了那么一点修饰。毕竟，一般人总是会相信他们愿意相信的一切。”

“你打算用这种方法报复上校？”

“当然罗。他是应有此报。我要让他好好尝尝痛苦的滋味，叫他一辈子都在痛苦和烦恼中辗转挣扎不能自拔，永远不得安宁。就像过去我亲手埋葬的那些人，还有他们留在世上的孤儿寡妇所经历过的一样。”

格尔鲁科维奇恨坎贝尔。坎贝尔也恨格尔鲁科维奇。

“所以我才相中了她。她不是坎贝尔在这世上最重要的亲人吗？这是马特告诉我的……在他临死的时候。”

“这么说马特也是你杀的？”格尔鲁科维奇的目光突然黯淡了下来。“我只不过是满足他的愿望罢了。他一直都在等着别人来杀他。是的，他就是那样的人。”有那么一会儿，他的神情看上去几乎像是真心地悲悼着一位逝去的好友。也许他的悲悼确实是发自内心的，但是那种表情很快就消失了。

“我不会把METAL GEAR交给Eldera游击队的。我们拿它另有用场。没错那台机体本身已经遭到了严重破坏，但我需要的只是上面的核弹头以及发射装置。即使在这个年头核弹道导弹也依然算得上是稀罕玩意。”

Snake 咬紧了牙关。格尔鲁科维奇纵声大笑。

“用不着对我生这么大的气。这其实是马特·坎贝尔的遗愿。从一开始他的意图就是这样。”

“什么意思？”

“要是不相信的话，你自己去问他好了。”

格尔鲁科维奇举枪瞄准了 Snake。

“去死吧！”

一声枪响。

格尔鲁科维奇倒在了地下。

是梅莉尔开的枪。

她挣扎着站起身来踉踉跄跄地向前走了几步，背对Snake立在那里。任凭粗大的雨点打在她摇摇欲坠的身躯上。

“梅莉尔……”

“求求你，什么都别说了。”她的双肩在微微颤抖。Snake 想也许她是在哭泣。

事件的结果，是油轮以及它所运载的METAL GEAR都由美军收回了。与此同时梅莉尔成为了军事法庭调查的对象。那天Snake到拘留中心看望她的时候遇到了坎贝尔。坎贝尔告诉他军方已经对那台METAL GEAR进行了全面的检查，结论是它已经彻底报销，跟废铁没什么两样了，而且上面所携带的核弹头也都是假的。但至于马特当时对这一切是否知情，已经找不到任何相关的记载。末了坎贝尔又说，马特最终落到这步田地他负有很大责任。

“什么？”Snake 吃了一惊。

“马特恨我。而且，不光是恨我一个，他也恨他的妻子……还有梅莉尔……”

“你到底要说什么？”

“梅莉尔是我的女儿。”

Snake 呆住了。他不敢相信地盯着坎贝尔。

“你是说……你跟你弟弟的妻子……”

坎贝尔点了点头。“……我知道我犯下的错是不可原谅的。但那时我想……”他低下了头。

“马特知道这事吗？”

“他肯定是觉察到了什么，所以才只身去了Eldera……为了避开我们。结果，他在那里遇上了格尔鲁科维奇……”

做情报工作的第一要诀，就是要找到对象的弱点所在，设法揭开他的旧疮疤，在他的伤口上撒盐，然后假作同情，骗取他的信任，让他对你推心置腹，这样，你就可以把他玩弄于股掌之上。在格尔鲁科维奇看来，马特显然是一个最理想的猎物。

“……梅莉尔知道这事吗？”

“不知道。不过……我已经打算要告诉她。”说完，坎贝尔转身向亲属接见室走去。Snake望着他远去的背影，默默沉思着。也许梅莉尔要花上很长的一段时间才能接受事实的真相，他甚至不知道梅莉尔到底会不会认坎贝尔这个父亲。但是，对Snake来说，只要那么有一天，那两个人能够微笑着接受对方，那就已经足够了。毕竟，这个世界上的仇恨已经太多太多。

CONFIDENTIAL LEGACY 攻略部分

◆甲板◆

只有西北侧的门可以打开，这里是进入船舱内部的惟一入口。

◆船桥五阶操舵室◆

Snake的目的是找到梅莉尔，梅莉尔就在船桥五阶操舵室。到达这里的方法是与《MGS2SOL》完全相同的。在这里就不赘述了。

◆机关室◆

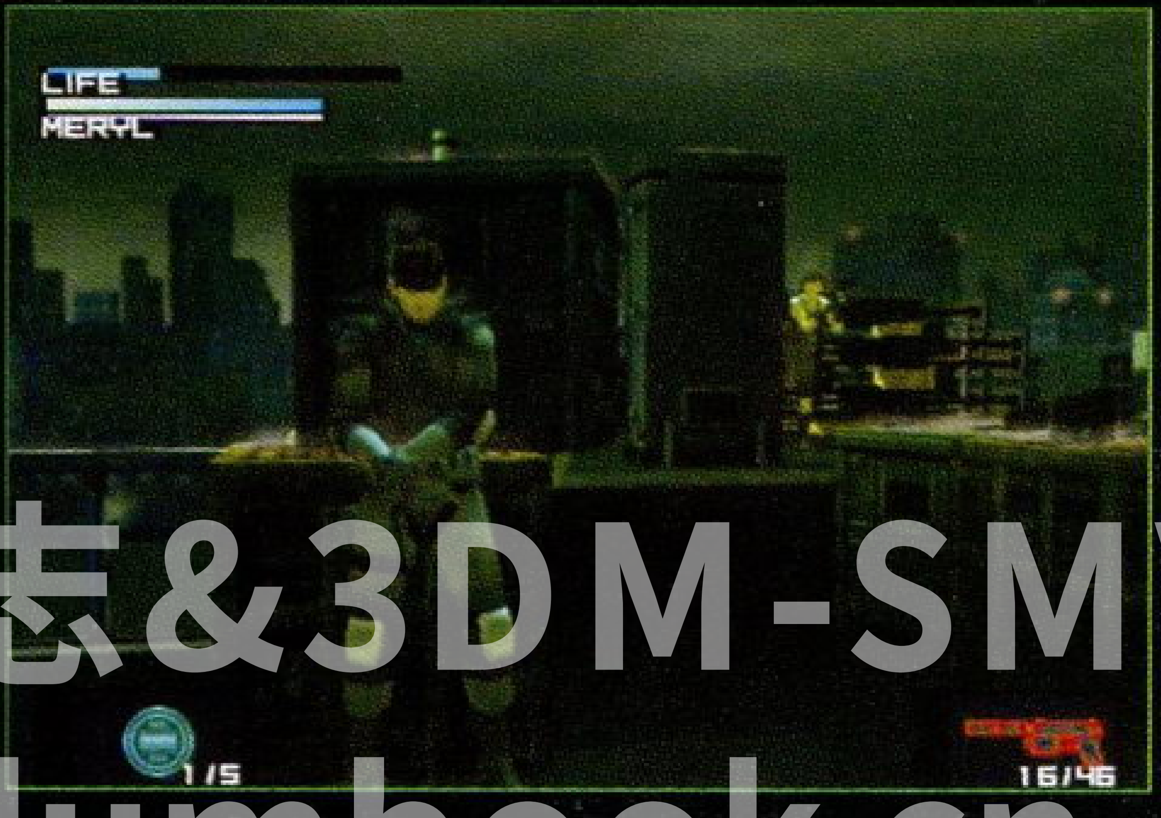
这里是前往装有METAL GEAR RAY船舱的必经之路。在这里可以得到一把PSG1、PSG-T以及一把M9。机关室的敌兵配布并不多，但配布得比较巧妙，要安全通过这里还是有一定的难度的。

◆船舱内的战斗◆

这里将会发生两场固定的战斗。第一场战斗与《MGS2SOL》相同地点的战斗是完全一样的，只不过在这里Snake还有更多的武器可供选择而已；第二场战斗则是逃向机关室的脱出战，没有什么特别的地方，杀出重围即可。

◆船桥五阶操舵室◆

与梅莉尔之战。使用M9将梅莉尔击败便可以看到最好的结局。



志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

世界足球 胜利十一人6 最终进化版 攻略透解

WORLD SOCCER
Winning Eleven® 6
FINAL EVOLUTION

PS2	KONAMI	SPG	1～8人
	预定2002年12月12日发售		832KB以上
CD-ROM	对应手柄分插器、PS2 BB套件		6800日元

40支俱乐部球员英文名单

注：带有“※”标记的还需要修改队服上的名字

CelticFC 凯尔特人

GK21	Hedman	DF42	Tebily ※
MF35	Mjallby	DF40	Crainey
DF5	Valgaeren	DF16	UlrikLaursen
DF6	Balde	DF2	Boyd
MF18	Lennon	MF3	Sylla ※
MF14	Lambert	MF19	StilianPetrov ※
MF13	Petta ※	MF24	Healy
MF17	Agathe	MF30	Guppy
MF4	McNamara	MF8	Thompson
FW7	Larsson	FW10	Hartson
FW9	Sutton	GK20	Douglas
		GK1	Gould
		GK23	DmitriKharin
		GK38	Corr

RangersFC 格拉斯哥流浪者

GK1	Klos	DF12	Malcolm
DF3	Moore	DF21	MauriceRoss
DF4	Amoruso	DF17	Muscat
DF5	Numan ※	DF18	MichaelBall
DF2	Ricksen ※	MF8	Nerlinger
MF6	Ferguson	MF27	Hughes
DF15	Konterman ※	MF23	Arteta
MF20	Latapy ※	MF26	P.Lovenkrands
MF14	RonaldDeBoer ※	FW16	Dodds
FW24	Arveladze ※	FW11	McCann
FW7	Caniggia	FW10	Mols
		GK22	Christiansen

ManchesterUnited FC 曼联

GK1	Barthez	DF24	Brown
DF37	Ferdinand	DF30	JohnO'Shea
DF6	Blanc	DF14	DaividMay
DF27	Silvestre	DF12	PhilipNeville
DF2	GaryNeville	MF25	Fortune
FW11	Giggs	MF15	Chadwick
MF8	NickyButt	MF4	Veron
MF16	RoyKeane	FW20	Solskjaer
MF7	Beckham	FW21	Forlan
MF18	Scholes	GK13	Carroll
FW10	VanNistelrooy	MF32	Djordic
		MF28	MichaelStewart
		FW35	Webber

ArsenalFC 阿森纳

GK1	Seaman	DF18	Cygan
DF5	Keown	DF16	VanBronckhorst
DF23	Campbell	DF22	Luzhny
DF3	AshleyCole	MF19	GilbertoSilva
MF12	Lauren	MF15	Parlour
MF7	Pires	MF17	Edu
MF4	Vieira	FW25	Kanu
MF8	Ljungberg	FW9	Jeffers
FW11	Wiltord	FW28	Barret
FW10	Bergkamp	DF39	Upson
FW14	Henry	DF26	Stepanvos
		GK13	Taylor
		FW30	Aliadiere
		GK24	Shaaban

ChelseaFC 切尔西

GK23	Cudicini	DF26	Terry
DF6	Desailly	DF71	Bogarde
DF13	Gallas	DF2	Ferrer
DF3	Babayaro	MF12	Stanic
DF15	Melchiot	MF20	Morris
FW10	Groenkjaer	MF21	DeLucas
MF17	Petit	FW22	Gudjohnsen
MF8	Lampard	FW32	Forssell
DF14	LeSaux	FW39	CartonCole
FW15	Zola	FW11	Zenden
FW9	Hasselbaink	GK31	Bosnich
		GK1	EdDeGoey

LiverpoolFC 利物浦

GK1	Dudek	DF27	Vignal
DF4	Hyypia	DF6	Babbel
DF2	Henchoz	DF30	Traore
MF23	Carragher	DF14	Heggem
DF3	Xavier	MF25	Biscan
MF13	Murphy	MF21	Diao
MF16	Hamann	MF15	Berger
DF18	Riise	MF28	Cheyrou
MF17	Gerrard	FW8	Heskey
FW10	Owen	FW5	Baros
FW9	Diouf	FW7	Smicer
		GK19	Arphexad
		GK22	Kirkland
		FW24	Westerveld

Leeds UnitedAFC 利兹联

GK1	Martyn	DF5	Radebe
DF6	Woodgate	DF22	Duberry
DF21	Matteo	DF2	GarryKelly
DF3	Harte	MF23	Batty
DF18	Mills	MF4	Dacourt
MF19	Bakke	MF24	Okon
MF12	Barmby	MF25	Burns
FW10	Kewell	MF14	Mcphail
MF11	Bowyer	MF16	Wilcox
FW9	Viduka	FW8	Bridges
FW27	Fowler	FW17	Smith
		GK13	Robinson
		GK26	Milosevic
		MF20	Johnson
		MF28	McMaster

West Ham United FC 西汉姆联

GK1	James	DF2	Repka
DF7	Dailly	DF19	IanPearce
DF15	Breen	DF20	Minto
DF3	Winterburn	MF11	Lomas
DF30	Schemmel	MF16	Moncur
MF8	Sinclair	MF25	EdouardCisse
MF26	JoeCole	MF28	Courtois
MF6	Carrick	MF34	McCann ※
MF4	Hutchison	FW29	Camara ※
MF10	DiCanio	FW33	RichardGarcia
FW14	Kanoute	FW18	Sofiane
		GK17	VanDerGouw
		DF5	Labant ※
		FW9	Defoe

Newcastle United FC 纽卡斯尔联

GK1	Given	DF3	Elliot
DF34	Dabizas	DF5	O'Brien
DF19	Bramble	DF15	Marcelino
DF12	Griffin	DF30	S.Caldwell
DF18	AaronHughes	DF35	Bernard
MF8	Dyer	MF21	Gavilan
MF45	MiquelViana	MF64	Acuna
MF11	Speed	FW16	Cort
MF4	Solano	FW32	Robert
FW10	Bellamy	FW20	Lua-Lua
FW9	Shearer	GK13	Harper
		GK29	Karelse
		MF17	Bassedas
		DF14	Quinn
		DF22	McClen
		MF25	Kerr
		FW23	Ameobi

Aston Villa FC 阿斯顿维拉

GK1	Enckleman	DF11	Staunton
DF5	Ozalan	DF21	Samuel ※
DF4	Mellberg	DF15	DeLaCruz
DF3	AlanWright	MF18	Stone
DF2	Delaney	MF7	Taylor
DF6	Barry	MF22	Kachloul ※
MF12	Hitzlsperger	FW8	Angel
MF17	Hendrie	FW9	Dublin
MF20	Hadji	FW25	Moore
FW14	Allback	FW23	Boulding
FW10	Vassell	FW16	Crouch
		GK13	Postma
		DF36	Johnsen

FC Barcelona 巴塞罗那

GK1	Bonano	DF12	Christanval
DF4	P．Andersson	DF35	F．Navarro
DF3	FrankdeBoer	DF2	Reiziger
DF5	Puyol	MF15	Rochemback
MF8	Cocu	MF14	Gerard
MF6	Xavi	MF18	Gabri
FW11	Overmars	MF22	Geovanni
MF17	Mendieta	MF21	LuisEnrique
MF10	Riquelme	MF31	Motta
FW9	Kluivert	FW19	Dani
FW7	Saviola	GK25	Enke
		GK26	VictorValdes

Real Madrid CF 皇家马德里

GK1	Casillas	DF22	Pavon
MF6	Helguera	DF29	Ruben
DF4	Hierro	DF17	Minambres
DF3	Carlos	DF15	RaulBravo
DF2	Salgado	MF16	Conceicao
MF19	Cambiasso	MF20	Celades
MF24	Makelele	MF21	Solari
MF5	Zidane	MF8	McManaman
MF10	Figo	FW9	Morientes
FW7	Raul	FW11	Ronaldo
MF14	Guti	FW18	Portillo
		GK13	CesarSanchez
		DF32	Broja
		MF34	Valdo
		GK25	CarlosSanchez

道森杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Valencia CF 瓦伦西亚

GK1	■ Canizares
DF2	■ Pellegrino
DF4	■ Ayala
DF15	■ Carboni
DF23	■ CurroTorres
MF6	■ Albelda
MF8	■ Baraja
MF18	■ KilyGonzalez
MF19	■ Rufete
MF21	■ Aimar
FW9	■ Salva
DF5	■ Djukic
DF12	■ Marchena
DF3	■ FabioAurelio
MF22	■ LosSantos
MF14	■ Vicente
MF24	■ Mista
MF16	■ Serban
FW10	■ Angulo
FW17	■ G.Sanchez
FW7	■ Carew
GK13	■ Palop
GK25	■ Rangel
FW26	■ Alonso
DF28	■ Dorothee

RC Deportivo LaCoruna 拉科鲁尼亚

GK1	■ Molina
DF20	■ Donato
DF4	■ Naybet
DF3	■ Romero
DF2	■ ManuelPablo
MF6	■ MauroSilva
MF16	■ SergioGonzalez
MF10	■ Fran
MF18	■ Victor
MF21	■ Valeron
FW9	■ DiegoTristan
DF5	■ CesarMartin
DF27	■ Andrade
DF17	■ Djorovic
DF15	■ Capdevila
DF12	■ Scaloni
MF23	■ Duscher
MF11	■ Amavisca
MF22	■ Acuna
FW19	■ Luque
FW7	■ Makaay
GK25	■ Juanmi
GK26	■ DaniMallo
DF24	■ Hector
MF28	■ Manuel
MF29	■ JesusMunoz

AS Monaco FC 摩纳哥

GK30	■ Roma
DF4	■ Marquez
DF24	■ Pierre-Fanfan
DF32	■ Givet
DF5	■ Cubilier
MF13	■ Rothen
MF10	■ Gallardo
MF15	■ Zikos
FW8	■ Giuly
FW11	■ Simone
FW18	■ Nonda ※
DF23	■ Irles
DF14	■ Abidal
DF19	■ Squillaci
DF17	■ Leonard
DF2	■ Jurietti
MF7	■ Bernardi
MF6	■ Jugovic ※
MF21	■ Farnerud
FW9	■ Prso ※
FW25	■ S.Camara ※
GK1	■ Porato
GK29	■ Sylva
FW36	■ Quintero
FW28	■ Eloi

Olympique de Marseille 马塞

GK1	■ Runje
DF21	■ Ecker
DF18	■ Leboeuf
DF4	■ VanBuyten
MF7	■ Swierczewski
DF3	■ DosSantos
DF8	■ Perez
MF20	■ Olembe
MF19	■ Belmadi
FW13	■ Sakho
FW9	■ Fernandao
DF5	■ Tuzzio
DF25	■ Laurenti
DF28	■ Reina
MF17	■ Delfim
MF29	■ Celestini ※
MF6	■ Hemdani
MF24	■ Marsiglia
FW14	■ Dahou
FW34	■ Skoro ※
FW11	■ Chapuis
FW10	■ Bakayoko ※
GK30	■ Gentile ※
GK16	■ Carasso

Paris Saint Germain FC 巴黎圣日尔曼

GK1	■ Letizi
DF2	■ Heinze
DF5	■ Pochettino
DF12	■ ElKarkouri ※
MF33	■ Nyarko ※
DF18	■ Domi
DF15	■ PauloCesar
MF7	■ AndreLuiz ※
FW10	■ Ronaldinho
FW9	■ Cardetti
FW11	■ Aloisio
DF3	■ Potillon
DF17	■ Llacer
DF22	■ Christobal
MF8	■ Dehu
MF29	■ Benachour
MF28	■ Teixeira
MF4	■ Leroy
MF20	■ HugoLeal
FW19	■ LaurentLeroy
FW14	■ Fiorese
FW26	■ Ogbeche
GK16	■ Alonzo
MF27	■ Rocchi
FW21	■ Toure

FC Girondins de Bordeaux 波尔多

GK16	■ Rame
DF15	■ Sommeil
DF6	■ Rochie
DF5	■ Bonnissel
DF2	■ Jemmeli
FW21	■ Dugarry
DF8	■ Smertin
MF7	■ EduardoCosta
DF23	■ PauloMiranda
FW28	■ Sanchez
FW22	■ Pauleta
DF4	■ Afanou
DF25	■ Beda
DF24	■ Leugueun
DF27	■ Alicarte
DF19	■ Basto
MF17	■ Sahnoun
MF20	■ Saveljic
MF10	■ Meriem
MF26	■ Fiston
FW14	■ Feindouno
FW18	■ Darcheville
GK1	■ Roux

AFC Ajax 阿贾克斯

GK1	■ Lobont
DF3	■ Bergdolmo
MF5	■ Chivu
MF18	■ O'Brien
DF2	■ HatemTrabelsi
DF13	■ Maxwell
MF23	■ vanderVaart
MF4	■ Galasek
FW11	■ AmedHossam
FW27	■ Sikora ※
FW7	■ vanderMeyde
DF12	■ Heitinga ※
DF16	■ Pasanen
MF14	■ JanVanHalst ※
MF6	■ Winter ※
MF10	■ Piennar
MF22	■ Yakubu
FW28	■ Boukhari ※
MF17	■ Wamberto
MF20	■ Litmanen
FW9	■ Ibrahimovic
FW19	■ Machlas
GK31	■ Stekelenburg ※
MF8	■ Witschge ※
GK21	■ Didulica

Feyenoord 费耶诺德

GK1	■ Zoetebier ※
MF17	■ Paauwe ※
DF8	■ vanWonderen ※
DF3	■ Rzasa
DF23	■ Emerton
MF24	■ ChongGugSong(宋钟国)
MF14	■ Ono（小野伸二）
MF6	■ Bosvelt
FW7	■ Kalou ※
FW9	■ VanHooijdonk
FW19	■ Buffel
FW22	■ vanPersie ※
DF20	■ FerrydeHaan ※
DF28	■ Sprockel ※
DF5	■ VanHaaren
DF4	■ Collen
DF2	■ Gyan ※
MF10	■ Lurling ※
MF27	■ Loovens ※
FW15	■ Elmander
FW11	■ Leonardo
FW16	■ Smolarek
GK31	■ L'Ami ※
FW18	■ Leonardo
GK30	■ Lodewijks ※

PSV Eindhoven 埃因霍温

GK23	■ Waterreus
DF3	■ Hofland
DF2	■ Ooijer ※
MF22	■ Bouma ※
DF30	■ Bogelund
MF7	■ Ramzi ※
MF14	■ Vogel
MF6	■ VanBommel
MF19	■ Rommedahl
FW9	■ Kezman
FW10	■ Bruggink ※
DF31	■ Dirkx ※
DF4	■ Faber ※
DF16	■ Lucius ※
DF5	■ Heintze
MF18	■ EricAddo ※
MF13	■ vanderSchaaf ※
MF25	■ deJohn ※
FW8	■ Hesselink ※
FW24	■ Marquinho
FW17	■ Gakhokidze ※
FW11	■ Robben ※
GK1	■ Rouwelaar ※
DF27	■ Lamey ※

Internazionale FC 国际米兰

GK1	■ Toldo
DF23	■ Materazzi
DF13	■ FabioCannavaro
DF77	■ Coco
MF4	■ JavierZanetti
FW10	■ Morfeo
MF6	■ CristianoZanetti
MF14	■ DiBiaggio
MF7	■ Conceicao
FW20	■ Recoba
FW32	■ Vieri
DF2	■ IvanCordoba
DF31	■ Vivas
DF16	■ Sorondo
DF24	■ Gamarra
MF8	■ Farinos
MF25	■ Almeyda
MF17	■ Serena
MF22	■ Okan
MF18	■ Dalmat
MF5	■ Belozoglu
FW9	■ Crespo
GK12	■ Fontana
DF15	■ Adani
MF21	■ Beati
MF11	■ Gugly
FW78	■ Ventola
FW3	■ Kallon
GK27	■ Moreau

Juventus FC 尤文图斯

GK1	■ Buffon
DF2	■ Montero
DF5	■ Tudor
DF13	■ Iuliano
DF21	■ Thuram
MF11	■ Nedved
MF3	■ Tacchinardi
MF26	■ Davids
MF19	■ Zambrotta
FW10	■ DelPiero
FW17	■ Trezeguet
DF7	■ Ferrara
DF6	■ Fresi
DF27	■ Zanchi
DF14	■ Pessotto
DF15	■ Zenoni
DF8	■ Birindelli
MF20	■ Baiocco
MF9	■ Conte
MF16	■ Camoranesi
FW25	■ Salas
FW18	■ DiVaio
GK12	■ Chimenti
DF23	■ Baccin
DF24	■ Moretti
FW29	■ Zalayeta

AC Milan AC米兰

GK18	■ Abbiati
DF3	■ Maldini
DF13	■ Nesta
MF4	■ Kaladze
MF2	■ Helveg
MF23	■ Ambrosini
MF27	■ Serginho
MF8	■ Gattuso
MF11	■ Rivaldo
FW9	■ Inzaghi
FW7	■ Shevchenko
DF25	■ RoqueJunior
DF24	■ MartinLaursen
DF14	■ DarioSimic
DF16	■ Chamot
MF5	■ Redondo
MF22	■ Contra
MF31	■ Ba
MF21	■ Pirlo
MF10	■ RuiCosta
MF20	■ Seedorf
FW15	■ Tomassen
GK12	■ Dida
DF28	■ DallaBona
DF32	■ Brocchi
GK1	■ Fiori

S.S.Lazio 拉奇奥

GK70	■ Peruzzi
DF13	■ Couto
DF31	■ Stam
DF19	■ Favalli
DF15	■ Pancaro
MF5	■ DejanStankovic
MF16	■ Giannichedda
DF6	■ Sorin
MF20	■ Fiore
FW7	■ C?Lopez
FW10	■ SimoneInzaghi
DF24	■ Mihajlovic
DF11	■ Negro
DF23	■ Colonnese
DF25	■ Oddo
DF2	■ Cesar
MF3	■ Simeone
MF14	■ DinoBaggio
MF4	■ Gottardi
MF17	■ Liverani
MF28	■ Castroman
FW26	■ Manfredini
GK1	■ Marchegiani
GK22	■ Concetti

Parma AC 帕尔马

GK1	■ Frey
DF28	■ P.Cannavaro
DF5	■ Bonera
DF3	■ Falsini
DF2	■ Diana
MF29	■ Donati
MF8	■ Lamouchi
MF10	■ Nakata
MF23	■ Bresciano
FW9	■ Adriano
FW11	■ Bonazzoli
DF21	■ Ferrari
DF7	■ Torrisi
DF4	■ Gresko
DF14	■ Siviglia
DF27	■ Benarrivo
DF16	■ Junior
MF15	■ Marchionni
MF17	■ Filippini
MF26	■ Brighi
FW30	■ Massaro
FW20	■ Mutu
GK22	■ Taffarel
GK25	■ Alfonso
MF19	■ Alex
FW24	■ Poggi

AS Roma 罗马

GK1	■ Antonioli
DF23	■ Panucci
DF19	■ Samuel
DF5	■ Zebina
MF11	■ Emerson
MF17	■ Tommasi
DF32	■ Candela
MF2	■ Cafu
MF10	■ Totti
FW33	■ Batistuta
FW9	■ Montella
DF6	■ Aldair
DF31	■ Dellas
DF21	■ Lassissi
DF4	■ Sartor
MF84	■ FranciscoLima
MF28	■ Guardiola
MF25	■ Guigou
MF7	■ Fuser
FW18	■ Cassano
FW24	■ Delvecchio
FW20	■ Bombardini
GK80	■ Pellizzoli
GK12	■ Zotti
GK34	■ Paoloni

www.plumbook.cn

BVBorussia Dortmund 多特蒙德

GK1	Lehamann
DF21	Metzelder
DF4	Worns
MF8	Frings
DF2	Evanilson
MF18	Ricken
DF5	Kehl
MF10	Rosicky
FW9	Koller
FW22	Amoroso
FW12	Ewerthon
DF23	Madouni
MF3	Fernandez
MF7	Reuter
MF15	Oliseh
MF14	Demel
MF17	Dede
MF6	Heinrich
MF19	OttoAddo ※
FW13	Reina
FW11	Herrlich
FW16	Bobic
GK20	Laux
FW29	Sorensen
FW31	Krontiris
FW24	Odonkor
GK26	Weidenfeller

FC Bayern Munchen 拜仁慕尼黑

GK1	Kahn
DF25	Linke
DF5	RobertKovac ※
DF3	Lizarazu
DF2	Sagnol
MF16	Jermies
MF13	Ballack
DF11	ZeRoberto
MF20	Salihamidzic ※
MF7	Scholl
FW9	Elber
DF4	Kuffour ※
MF17	Fink
MF6	Thiam ※
MF26	Deisler
MF23	Hargreaves
MF18	Tarnat
MF8	NikoKovac ※
FW14	Pizarro ※
FW24	SantaCruz
FW21	Zickler
GK22	Dreher
GK33	Wessels
MF32	Feulner

Bayer04 Leverkusen 勒沃库森

GK1	Butt
DF35	Placente
DF5	Nowotny
DF3	Lucio
MF28	Ramelow
MF6	Zivkovic ※
MF26	Sebescen
MF25	Schneider
MF10	Basturk
FW47	Berbatov ※
FW27	Neuville
DF19	Babic ※
DF31	Kleine
DF4	Juan
DF24	Pogatetz
MF18	Vranjes ※
MF33	Dzaka
MF15	Ojigwe
MF8	Simak ※
FW17	Kirsten
FW9	Brdaric
FW11	Frinca
GK23	FrankJuric
GK20	Starke
DF46	Bozic ※
MF2	Preuss
MF14	Balitsch
MF13	Bierofka

Hamburger SV 汉堡

GK1	Pieckenhagen
DF21	Ujfalusi
DF18	Fukal ※
MF20	Hollerbach
DF2	Maltritz
MF7	Groth
MF10	Albertz
MF27	Cardoso
MF15	Mahdavikia
FW14	Barbarez ※
FW11	Meijer ※
DF5	JanHoogma ※
DF8	Baur
DF3	Hertzsch
DF24	Kling
MF19	Antar ※
FW23	Heinz ※
FW9	Romeo
MF6	Wicky ※
GK28	Hillenbrand
GK31	Wehlmann
MF16	Benyamin ※
GK29	Wachter
MF30	Rahn
MF22	Ledesma
MF17	Kitzbichler

Olympiakos Piraeus FC 奥林匹亚科斯

GK31	Eleftheropoulos
DF4	Bermudez
DF32	Anatolakis
DF3	Venetidis
MF14	Mavrogenidis
DF2	Patsatzoglou
MF8	Karembeu
DF11	Djordjevic
MF7	Giannakopoulos
MF20	Zetterberg
FW10	Giovanni
DF5	Amanatidis
DF18	Antzas
DF15	Edu
DF23	Kontis
MF13	ZeElias
MF19	Kostoulas
MF6	Poursanidis
MF21	Niniadis
MF9	Choutos
MF16	Castillo
FW99	Alves
GK34	Giannou
GK51	Georgiou
GK22	Katergiannakis
FW30	Alexandris

Galatasaray SK 加拉塔萨雷

GK1	Mondragon
DF3	Bulent
DF5	Emre
MF57	HakanUnsal
MF20	Sarr ※
FW11	Sas
DF19	Cihan
MF18	Ayhan
MF4	Batista
FW6	Arif
FW9	UmitKaran
DF23	Vedat
DF10	Felipe
DF67	Penbe
MF8	Suat
MF33	Murat
MF22	UmitDavala
FW14	Balic ※
FW17	FabioPinto
FW25	Christian
FW7	Goktan
GK16	Inan
GK61	Bolukbasi

FC DynamoKyiv 基辅迪拿摩

GK12	Reva
DF4	Holovko
DF5	Vashtchuk
DF26	Nesmachnyi
DF6	Dmitrulin
MF2	Khatskevich
DF11	Peev
MF17	Ghioane
MF8	Bialkevich
FW21	Lucky
FW7	Melashchenko
DF3	Fedorov
DF20	Omoko
DF32	Gavrancic
DF24	Bodnar
MF18	Kardash
MF9	Kaddouri ※
MF15	Rincon
MF14	Husin
MF10	Cernat
FW16	Shatskich
FW34	Nesin
GK1	Shovkovski
DF22	Radchenko
MF33	Kossovski
MF29	Lisitskiv
FW19	Leandro

FC SpartakMoskva 莫斯科斯巴达

GK1	Levitsky
DF18	Parfenov
DF29	Mitreski
DF2	Kovtun
DF4	Tchuisse
MF10	Tsykmeistruk
FW9	Titov
MF7	Baranov ※
MF20	Danishevskiy
FW11	Beschastnykh
FW19	Sytchev
DF6	Ananko
DF12	Kouprianov
DF3	Kebe ※
DF34	Moises
MF17	Mjavandze ※
MF32	Matich ※
MF13	Koudriashov
MF14	Kalinichenko
MF25	Pavlenko
FW15	Vasiliuk
FW42	Essien
GK33	Ristovich ※
MF21	Orphan

VASCO DA GAMA 瓦斯科·达·伽马

GK1	Helton
DF8	Geder
DF4	R.Miranda
DF18	Edinho
DF16	Wellington
MF5	Haroldo
DF6	Jorginho
MF19	LeoLima
MF10	Ramon
MF11	Siston
FW17	Souza
DF13	Emerson
DF15	Marcelo
DF30	Jaiminho
MF30	Henrique
MF2	Ricardo
MF23	R.Souto
MF20	Kesley
FW26	Washington
FW7	Tadeu
GK9	Marcio
GK12	Fabio

PALMEIRAS 帕尔梅拉斯

GK12	Marcos
DF4	Galeano
DF2	Turra
DF3	Matias
DF14	Arce
MF5	FernandoH.
MF8	Magrao
FW20	Junior
FW30	Basilio
MF26	N.Lopes
FW27	Juliano
DF29	Gilmar
DF23	Argel
DF21	Nenem
DF36	Tinago
MF35	Beto
MF24	Taddei
MF16	Flavio
FW11	AdrianoV.
FW31	Alberto
FW32	Tuta
GK33	Sergio
GK34	Marcelo

RIVER PLATE 河床

GK38	Costanzo
DF2	C.Ayala
DF41	Sarabia
MF5	Astrada
MF8	Coudet
MF42	Husain
MF14	Garce
MF10	D'Alessandro
MF21	Alvarez
FW9	Cavenaghi
FW24	Cuevas
DF13	Franco
DF4	G.Gonzales
DF25	Escalona
MF28	AndresAimar
MF40	Barrado
MF20	Raponi
DF6	Demichelis
MF15	Ariel
FW23	GastonLopez
FW18	Esnider
FW7	Dominguez
GK1	Comizzo
GK31	Lux

BOCA JUNIOR 博卡青年

GK1	Abbondancieri
DF6	Schiavi
DF2	Burdisso
MF29	Pinto
DF14	Rodriguez
MF15	Pereda
MF5	Battaglia
MF13	Villareal
FW7	Schelotto
FW16	Delgado
FW9	Sosa
DF34	Calvo
DF33	Bazzi
DF3	Crosa
DF24	Forchetti
DF27	Gonzalez
DF4	Ibera
MF8	Cascini
MF22	Estevez
FW19	Bracamonte
FW10	Teves
FW21	Gimenez
GK25	Caballero

游戏原设俱乐部队

GK1	Ivanov
DF2	Stromer
DF3	Ducic
DF4	Valey
MF5	Iorga
MF6	Cellini
MF7	Ximenes
MF8	Espinas
MF9	Miranda
FW10	Castoro
FW11	Baroja
DF12	Cecil
DF13	Vorlander
DF14	Eddington
DF15	Nachtegall
MF16	Harty
MF17	Matt
MF18	Ostwald
MF19	Burchet
FW20	Njord
FW21	Huygens
FW22	Kelsen
GK23	Zamepov

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

真·女神转生 NINE

文：Monkey King

常玩RPG的朋友，可曾有想过——通常的RPG中，由固定的剧情人物担当的伙伴位置，可以改由各式各样幻想中的生物来取代？

想过牵着希腊神话的地狱犬在新宿街头散步吗？想过和日本神话的天照大神一起在涉谷挑选最新服装款式吗？想过和圣经神话的天使一起参拜品川的大教堂吗？想过和北欧神话的女武神一起在秋叶原购物吗？

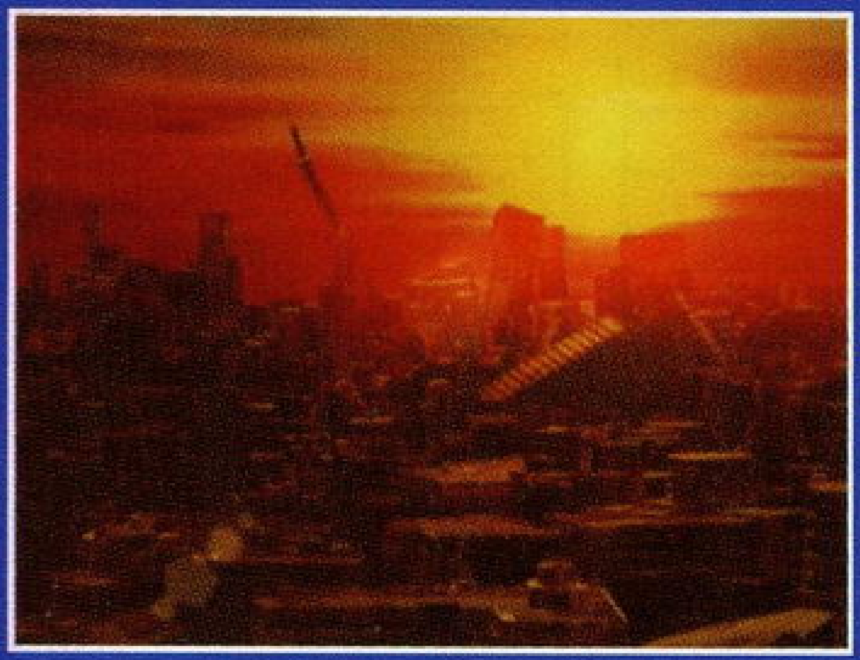
《真·女神转生NINE》可以满足这样的幻想。虽然目前这还只是一款网络游戏的单机版本。

一方面，作为有15年历史的“《女神转生》系列”的续作，该作保留了系列一直以来的精髓，玩过旧作的玩家会觉得很熟悉和亲切。同时又改进了很多以今天的角度来衡量不够亲切的部分，初次接触的玩家上手也不会有什么问题。

虽然ATLUS显而易见地把开发主力倾注在PS2的《真·女神转生3》上，但《NINE》并没有因此成为无聊的应景之作，反而因为没有包袱而得以大胆创新和发挥。本作的剧情既是旧作《真·女神转生》的外传，又独立成章。而这次全面改良的恶魔育成系统更是值得反复玩味。虽然目前发售的不是在线版本，但耐玩程度不亚于任何一款RPG。

Xbox	ATLUS	RPG	1人
	2002年12月5日发售		－
DVD-ROM	对应Xbox Live		7800日元

故事背景



……199x年，美国驻日大使托鲁曼在与政变的东京自卫队的冲突中被杀，东京被核报复化为焦土，以此为开端引发了世界规模的核战，由于放射能的污染地球表面大部分地区成为无法居住的荒野。

——《真·女神转生》

《NINE》的剧情就始于《真》的这段剧情，准确地说，从199x年的核战争过去了近30年。这期间残存的人类在地面下建造了掩体，放弃了荒芜的地表全体转入到地下生活。

关键词：

“イデアスペース”(IDEASpace)：这个时期人类在电脑网络中做出的虚拟空间，以199x年繁华的东京为模特，巨大的假想都市。通过PC连接这个虚拟空间，最新的VR技术将信息直接传输到使用者的大脑，从而达到和现实毫无二致的真实感。在这里人们可以忘却单调、严峻的现实，过上繁华大都市的市民生活。对于这个时期的人们来说，在IDEASpace的生活才是自己真实的人生，回到一无所有的现实世界只是每日必做的噩梦而已。

“中央管理局”：由少数精英分子组成的科学者集团，隶属于战后势力急速扩张实质上掌握了世界政权的弥赛亚教团。制造并支配IDEASpace。

“LIFE GHOST”：虚拟人类的意思。和IDEASpace同期开发的配套产品，一种AI，在虚拟空间里模拟出的大量与真人极为相似的虚拟人类，这些虚拟人类的任务就是负责伺候真人的使用者，让他们在这个假想空间里尽情地发泄自己的各种“欲”，食欲、性欲、破坏欲……

“NAVI”：各种各样形态非常可爱的小恶魔，被说成是一种电子宠物，配发给了IDEASpace的所有使用者。主要用于使用者的收信、辅助和引路。而背后的真相则是中央管理局与那时候已经占领地表的恶魔签订的契约。以不得加害空间使用者为前提，恶魔们被允许进入这个空间，跟随使用者，享用他们供给的“欲”——对于恶魔来说，人类的欲望本身就是他们生存所需的能量。这个时期，被蒙在鼓里的大众就这样与伪装成电子宠物的恶魔朝夕相处，维持着一种奇妙的平衡。

“仲魔”：与主人公签订了契约，和主人公一起并肩战斗的恶魔。游戏中遇到的恶魔除了BOSS以外全部可以通过交涉使其加入。

“ドール化”(木偶化)：在网络空间遭到恶魔袭击的使用者，由于精神体的受创，现实世界的肉体变为木偶般的植物人状态。因此在虚拟空间里的死亡意味着精神的死亡。

“盖亚教”：在现实世界，除了中央管理局管理下的人类群落外还有另外的人存在。当年政变的自卫队司令官五岛公夫的信徒有部分人幸存了下来，他们在地球的另一边修建了自己的地下掩体，重振了战前存在的“盖亚教”，宣扬恶魔与人类的共存，用以对抗弥赛亚教。由于现实世界里两个人类群落相距遥远，盖亚教徒另寻出路将IDEASpace选为了传教的地点，将自己建造的虚拟空间暗中盗链了起来。随着盖亚教徒的暗中进入，原本安宁的IDEASpace逐渐动乱起来。

操作菜单

平时的移动画面，按确定键以后的菜单如右图所示：

ステータス：分为5项。其中的アナライズ是查看已经打倒或合成过的恶魔的数据。恶魔持有什么物品只能通过这里查看。右下角的两个数字分别是钱和生体能量。生体能量不足的话无法使用仲魔，RTS时无法建造。

恶魔数据的查看：

左上角是种族和名字。名字下边的是属性。需要注意属性为LAW和为CHAOS的不可在一起编队。造型图片下是打倒该恶魔可能得到的物品。右边的数据里“容量”表示该恶魔占用的容量。通过不断参战可将容量减到一半，

这时候称为“最适化状态”。(就好像硬盘空间整理)“最适化状态”的仲魔都可以在邪教之馆变化为装备品、能力强化晶体或魔法晶体。同时也必须空出一定容量的仲魔才有空间继续强化。

“构筑速度”表示RTS时候建造己方设施的速度，“破坏速度”表示RTS时候破坏敌方设施的速度。点击R键就可以查看该恶魔的特技。“攻击回数”是很重要的数据，表示一个回合内该恶魔可以攻击的次数，攻击力相同的恶魔，攻击回数就显得相当重要了。但是不管攻击回数是多少，一个回合只能使用一次魔法。

点击R键以后的状态表：

PLUG-IN SOFT表示该恶魔的装备品。一

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

个仲魔只能装备一个道具。SKILL 表示持有的技能，右边的 EXTRA&MAGIC 表示战斗时候能够使用的特技和魔法。特技后边的HP表示使用一次特技需要消耗的HP。需要注意的是，特技里边也有消耗 MP 的特技，区别特技和魔法的方法就是看显示时候那一行的背景是否是亮色。比如上面这张图上的魔法就只有マカカジャ一个，其余全部是特技。

和以前的作品不同，这次的恶魔参战只能使用消费HP的特技或消费MP的魔法进行攻击，没有通常的ATTACK选项。因此在战斗中需要随时补充HP，因此任何回复道具都是全员回复效果，所以在战斗中绝对不要吝惜伤药之类回复道具，反正也不贵，随时携带 99 个吧。

下面的 RESIST LV 表示每个恶魔对各类攻击的防御属性。以 10 为最大值，正数表示耐性强，负数表示弱。吸＝吸收，反＝反射。

カスタム：分为3项。主人公：装备主人公使用的武器、防具。主人公能够使用的特技、魔法全部由装备来决定；仲魔：给仲魔装备道具；DRIVE：程序驱动器。在这里装备不同的宝石来决定主人公的等级、数据和 DRIVE 的总容量。除去根据剧情进展得到并自动装备的宝石外，玩家有3颗宝石用于等级的微调。

オプション：设定。初学者记得把游戏的速度调节到“迟い”，战斗时候会从容一些。

使う：使用物品和回复魔法。需要注意的是这一作所有的回复道具对象都是Party全员，不需要指定对象。使用仲魔的回复魔法时必须是这个恶魔被编入一支 Party 的场合，所以凡是有回复魔法的仲魔平时都要记得编在 Party 里，即使只有这个仲魔自己一个人的 Party 也行。

NAVI：下面分为3项。情报を集める：指使自己的 NAVI 去和画面上其他人的 NAVI 交谈，打听情报。一般都会提示接下来应去的地点；情报を见る：阅读 NAVI 带回的所有情报；NAVI 变更：改变自己的 NAVI。变更的 NAVI 和主角所在 Party 的其他仲魔属性冲突场合无法改变。

AI：给己方队伍中的恶魔下定行动方针。分为 RTS－AI 和バトル－AI。RTS－AI 指的是 RTS 战斗时候队伍的行动方针。具体又有10个指令，不过一般不需要全部用到。常用的有“生产”、“防卫”、“泛用”，有这3种就足够了。“解除”指令的意思是完全手控。

在 RTS 战斗中可以随时改变作战 AI，根据需要来变化吧。バトル－AI 指的是具体的回合制战斗（也就是通常的 RPG 式的战斗）时候的指令。拉到具体的恶魔名字上可以设定这个恶魔个体在战斗时候的行动模式，物理攻击重视还是魔法攻击重视。

编成：

パーティ－1是主人公所在小队，也是通常战斗时必须使用的小队。入れる：编入仲魔。属性相反的仲魔也就是L属性和C属性的仲魔不可以编在一起；

はずす：撤销仲魔；位置变ぇ：调换位置。队伍分为前列后列，后列不会被敌人的近身型物理攻击打中，但也不能使用近身型物理攻击；ナビ变更：仅存在于主人公小队的指令。パーティ－2开始会有个リーダー指令，用途是决定小队的队长仲魔。在RTS战斗中队长仲魔HP为零的话小队就败退了。

名字前边有L的是队伍的队长。名字前有N的是NAVI仲魔。编成时候左下方的队伍数据一定要留意！DRIVE后边的分数，分母表示驱动器的总容量，分子表示队伍中主人公＋仲魔总和占用的容量。容量都是LV × 10，而主人公和仲魔的装备还要占用容量，如果队伍容量超过了 DRIVE 总容量的话，战斗中就会无法操作。总容量越低RTS战斗时候队伍的行动速度越快，并且回复道具也需要有足够的容量才能使用，容量就好比硬盘的内存空间，尽可能留出多的空位。

右下方显示的是队伍持有的技能（スキル），用Y键切换，“バトルスキル”表示战斗中起作用的技能，“RTSスキル”表示RTS战中起作用的技能。

战斗系统

战斗画面左上显示的是回合数、阵营、双方作出行动的英文解说、右边的 ENEMY SKILL 和 PLAYER SKILL 表示双方持有的战斗辅助技能。灰色时候表示无法发动。PA1.0MA1.0表示物理攻击力和魔法攻击力的百分比状态，因为有些 SKILL 是提升或降低这两项。发动时候会显示 PA UP 或 MA UP 等英文提示。

マニュアル：给主人公和仲魔下达具体的战斗指令。

オート：调整 AUTO 战斗的 AI。

アイテム：使用道具不需要指定角色来使用，注意一个回合只能使用一次道具。

召唤：在战斗中召唤没有编入其他小队的仲魔。当心容量 OVER 就无法操作。

战斗须知：战斗中，敌我双方将攻击回数全部完成以后划分为一个回合，进入战斗后由速度高的一方先行动，魔法需要咏唱时间，战斗是按照“双方的特技行动→魔法行动→道具使用→本回合结束进入下一个回合”的顺序进行的。

战斗中，用特技或魔法选择目标，敌方的名字里边必定会有一个名字是红色。这个红色名字的恶魔就是敌方的队长，将其打倒就可结束战斗。

遇敌后会有时间选择是战斗、交涉还是撤退。关于交涉，只要通过对话选项使恶魔高兴（怎么才是高兴？看恶魔的动作）3次就可以选择加入己方、回复、给道具。即使是不懂日文，只要用心记住能够让恶魔高兴的对话选项就可以了。游戏里的恶魔不是按照种族而是按照性格类型来划分对话类型的。不同种族的恶魔，只要属于一种性格类型（比如“老人”、“小孩”）那么对话内容就是一样的，使其高兴的选项也是一样的。对话中遇到恶魔向你要求金钱和 MAG 的时候，不要吝惜按照对方提出的最大值来支付吧。这个游戏里并不缺钱。

濒死和死亡，战斗中恶魔HP为零即为濒死状态，此时再次被攻击就是死亡了。今回没有任何道具、魔法能够在战斗中回复死亡状态，一旦仲魔濒死一定要尽快复活免得再次被攻击。死亡再复活的仲魔能力会下降，不过可以花钱修复。（很贵）

多重化攻击，也就是合作攻击，非常重要的战斗要素。主人公、仲魔在战斗中使用相同的技能、魔法就会产生协同效果，变化为更加强力的技能。单体效果的特技、魔法会变成复数效果，威力也大增。弱小的恶魔一起使用相同的攻击会产生惊人的威力。特别是今回没有全体HP回复魔法，那么两个仲魔分别使用单体的HP回复魔法就会变为全体回复。因此组队的时候，仲魔的技能、魔法是否能够多重化也是非常重要的因素。

合体系统

恶魔合体不用细说了，需要注意的是高位神族都必须通过三身合体才能做出来。二身合体可以作出比主角LV高6的恶魔，三身合体可以作出比主角LV高10的恶魔。オート的意思是显示手中拥有的仲魔可能合成出的仲魔。但前提是之前已经合成过一次这个仲魔。

特殊加工：压缩和暗号化。暗号化是将来网络版才会用到的功能。压缩的意思是将恶魔容量减半，但是压缩后的恶魔在战斗中不会再减少容量，也不能继续强化了，因此想要继续培养的恶魔不要压缩。

モジュール：分为モジュール化、モジュール合体。モジュール化是从最适化状态的仲魔身上抽取某一项数据或魔法，此时失去一个仲魔，但得到的结晶可以通过モジュール合体来强化自己喜欢的仲魔和给仲魔追加新的魔法。想要强化的仲魔必须有空出的容量才能追加，强化最大值为初期能力的两倍。

コーディング：使用这一项将处于最适化状态的仲魔变化为物品。种类很多，许多恶魔的强力专用装备就是通过该恶魔コーディング而来。

种族シフト：参战的仲魔会有一定几率变异为别的种族的恶魔。变异可能的时候就会显示。シフト的最大特点是变化以后的仲魔的能力值和防御属性仍然和变化前的仲魔一样，利用这种办法可以做出很强的仲魔。并且，以惟一的隐藏种族“魔人”必须通过种族シフト才能得到。

外道合体：这次的“外道”种族只有スライム一个。任何种族与スライム二身合体都不会发生变化，但容量上限增加100。容量增大后强化的空间就又增大了。

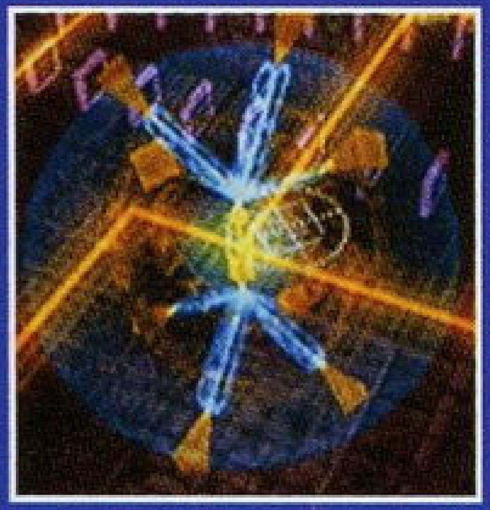
精灵合体：N属性恶魔同族合体就是精灵。精灵与别的仲魔合体可以使后者在种族不变的情况下提高一个级别。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

RTS 战斗

基本上可以理解为PC上的即时战略的简化版。碍于篇幅这里就不详细介绍了。只说一些要点：

RTS可以说是考验玩家综合培养能力和队伍组合能力，而不是单靠蛮力就可以解决的战斗。



战斗的目的无非就是保护己方コマンドエリア（像一堆积木似的东西）同时攻破敌方コマンドエリア，或击倒BOSS。挡在行进线路上的敌方area必须拆毁才能前进，自己也可以修筑area或陷阱来阻挡敌人。HP不足就使用回复道具或前往回复泉。前期战斗很容易，基本上玩家只需要负责防卫，将击破任务交给一同参战的NPC角色去做即可。（NPC角色的队伍仍然可以操作，但不可变动AI）中后期光靠NPC战斗是不行的。

战斗地图一开始似乎很繁琐，其实习惯了也很容易，因为需要辨认的重要设施也就那么几个。像柱子一样的东西是上升或下降到另一层的梯子，但如果是在敌人的MAP层内就必须先占领阶梯的控制点。这个样子，像是有几道激光交集的东西既是。

战斗时候左上角会显示己方全军的状态，用十字键上下或B键选择队伍，用左摇杆操作。要随时注意给HP不足的队伍使用回复道具，虽然他们自己懂得在HP不足时去找回复泉。

敌我交战时候按X键可以进入详细战斗画面观看和操作，但一般不推荐这么做，因为此时其他队伍仍然在行动，而一旦进入除了战斗结束以外无法从战斗中退出。RTS的地图由复数的阶层构成。每一战开始时候自动生成地图，己方绿色，敌方枯黄色。己方的地图受主人公带的NAVI属性影响，LIGHT属性地图宽广，DARK属性狭小。LAW属性回复泉多，CHAOS属性陷阱多。尽可能培养出强力的仲魔，加上合理的搭配，交给AI放手去做（AI设定见前文操作菜单部分），玩家统领全局——RTS说简单也很简单。

流程攻略

地名对照：品川（sinagawa）、吉祥寺（kitijouji）、秋叶原（akihabara）、原宿（harajuku）、新宿（shinjuku）、池袋（ikebukuro）、六本木（roppongi）、涉谷（sibuya）、上野（ueno）。

前述主人公也有自己的属性。其中LAW、NEUTRAL、CHAOS三种只能根据剧情中的选项来改变。主人公属性为LAW场合不能与CHAOS仲魔一起编队（当然，仅限于主人公所在小队），反之亦然。检查主人公的属性只要看能否装备属性是L或C的武器即可。属性的变化除了影响仲魔的使用外还影响剧情和结局。流程攻略以N属性为准，玩家在选项的时候稍加变化即可进入L与C属性。此外凡是在剧情里边有登场的恶魔，在其登场以前是无法自己合成的。

第1章

主人公一觉醒来，眼前是妹妹、母亲和自己的家——虽然只是一个地洞而已。

妹妹说网上新开了一家超市，请求哥哥去领取发行番号。友人バラキ发来信息，说大人气歌星ウラヒメ来到新宿举办演唱会，约主角同去。

上网进入虚拟空间IDEASpace，来到新宿的スタジオアルト（在城市内都可以按START键查看地名），大楼前已经聚集起狂热的歌迷。两位戴着袖章的女性网管人员警惕地注视着四周。恶灵レギオン突然出现，名叫セリ的网管躲闪不及被击中。セリ的NAVI恶魔，地狱犬ケルベロス叫住主角和バラキ，与另一位长发的女性网管一同战斗。战斗完毕，收到妹妹的信息催促发行番号的事，前往吉祥寺。来到吉祥寺，超市还没有开业。不耐烦的バラキ决定用自己擅长的黑客手段非法侵入超市。第一次RTS战斗。没有敌人，学习基本的操作。进入超市，发现有个小女孩先进了里边。这时候一位男性网管赶来，两人慌慌张张逃跑，正好撞见了被恶魔袭击的小女孩。打倒恶魔以后小女孩道谢并自我介绍名叫スミレ。那位网管也赏识两人的战斗能力，介绍他俩去当网管。在新宿中央管理局，与总长フェリス、局长ツヅミ。男性网管ムビオラ、之前一起战斗的女性网管ミランダ认识。

第2章

这一章的攻略基本可以省略。描述当上网络治安人员的二人具体的DE-BUG工作。按照中央管理局的指示行动即可。不明白接下来该去哪里的话可以派出NAVI去收集情报。（当然记得一定要派会说人话的NAVI……）

第3章

二人受命伪装想入教的市民，前往秋叶原调查暗中活动的盖亚教。在秋叶原一条小巷里的卷帘门前，发现了伪装的终端。（侵入内部进行RTS战）一名自称盖亚教支部人员的男子走来，叫两人随他去洽谈入教事宜。男子表示不能轻易相信两人，为了表示忠诚要两人带来一名儿童作为祭品。バラキ想到了此前认识的小女孩スミレ。来到现实世界，用废弃的潜艇改造的盖亚教支部，盖亚教人员带领他们进入盖亚教建造的非法空间。在那里意外地见到网管セリ，明白已陷入圈套的二人只得一战。打倒セリ以后ミランダ赶到，叫バラキ把スミレ送回家，她和主人公留下来寻找之前被盖亚教捉去的网管ムビオラ。在盖亚教的假想空间内，见到30年前引起核战争的自卫队司令官五岛陆佐的塑像。盖亚教徒告诉两人被管理局隐瞒的历史。从雕像往左进入盖亚教大圣堂，两人发现了祭坛上的ムビオラ。战斗结束后仪式已经启动，ムビオラ被吸入了魔界的入口。主人公和ミランダ也跟着跳了进去。

眼前是荒芜的魔界。这里的居民全部是被管理局说成是程序的恶魔。前往ゲヘナ城右城门，在城内深处打倒和盖亚教徒签订契约，要求提供活人祭品的魔王モロク。返回魔界居民的村庄，打败前来挑战的剑士ラクシャーサ。目睹众人实力的女妖精アベール请求众人解救她的丈夫クーフーリン——因爱生恨的妖鸟モリーアン对他施了诅咒。再次前往ゲヘナ城，从左城门进入，打倒妖鸟モリーアン，选择选项2放她一马。クーフーリン出现并与モリーアン和解。告别クーフーリン夫妇以后モリーアン帮众人越过山谷，寻找返回人类世界的办法。途中发现巨大的冰川，其中似乎封有东西。自称シキ的男子出现，告诫众人不可接近冰川，并指引了魔界的出口所在。

第4章

主人公、ミランダ、ムビオラ三人重新回到了IDEASpace，这里仍然和以前一样繁华。但三人发现无法通过端末返回现实世界。无法之下打算前往管理局求助，却在管理局门前发现被架在十字架上即将被处死的バラキ。为了救下从小的好友主人公不惜与管理局为敌，打倒管理局人员以后众人一起逃到安全地带，悲喜交集的バラキ问主人公这十年到底去了哪里。十年？三人都愣了。根据バラキ的叙述，三人的精神在魔界迷失了十年。这十年间三人在现实世界的肉体一直处于植物人般的休眠状态。现在无法返回现实世界也是因肉体还未能醒来。バラキ先行返回现实世界叫醒了他们的肉体，让主人公亲眼目睹这十年现实世界发生的变故。

展现在主人公眼前的现实世界一片汪洋，人类的城市现在变成了海底。就在三人的精神迷失在魔界期间，弥赛亚教发动了全球性的大洪水，世界上主要的城市全部没入水中。已经是盖亚教徒的バラキ抢出了三人的身体并安置在盖亚教支部的潜水艇内。由于休眠的关系三人的身体没有老化，バラキ的脸上则写下了十年岁月的痕迹。接下来几年间弥赛亚教隶属的中央管理局在海面上建造了海上都市“新东京”。新东京的居民重新开始利用以前留下的虚拟空间IDEASpace。在这里，盖亚教为了争夺势力多次与弥赛亚教发生武装冲突，因此作为盖亚教徒的バラキ会被捕处刑。

主人公、ミランダ、ムビオラ三人来到新东京，这里已经建设得相当繁华，不输给昔日任何大都市。但奇怪的是居民都不知道洪水以前人类曾经居住在地下掩体内的事。对于寻找母亲和妹妹开始绝望的主人公，意外地遇到了熟人——已不再是小女孩的スミレ。见到主人公スミレ也是欣喜万分，随他一起返回了海底潜艇。亲眼目睹了现实的三人开始思考自己的将来：是跟随盖亚教推翻新东京，还是维护这个海面上人类最后的乐园？

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

スミレ要求主人公陪她一起去池袋。她与自己父母已经失散多年，最近终于在IDEASpace打听到父母的行踪。通过RTS侵入位于池袋的一处秘密俱乐部，展现在スミレ和主人公眼前的却是一片淫猥的光景：スミレ的父母和其他的空间使用者，被一群异性簇拥着正在寻欢作乐。

“父亲！母亲！你们不认得我了吗？”

“你是新种的LIFE GHOST吧？说起来，你跟我们已经失去的孩子长得很像呢。”

“我是你们的女儿，不是虚拟人类啊！”

“呵呵，做得很逼真呢……这里是虚拟空间，做什么都可以啊……对了，这位是你的男朋友？很可爱呀……”スミレ的母亲用异样的目光打量主人，“好可爱的男孩子…来，我们乐一乐……”

“肮脏……你们太肮脏了！”スミレ愤怒地推倒了母亲，被俱乐部保安捉了起来。此时必须去俱乐部顶楼打倒经营这里的夜魔サキュバス。

第5章

救出スミレ回到现实世界，バラキ邀请主人公去秋叶原的一家酒吧，面见盖亚教的高层人物。这里选择是否协助盖亚教。协助场合属性偏向C，拒绝场合为N。（回来有一场RTS）再次回现实世界，出现分支。去秋叶原可以参加斗技场，连续获胜以后会得到一套超强防具、一把合体剑，打倒破坏神须佐男（スサノオ）以后即可合成他出来；去六本木的演唱会现场打倒魔人アリス，以后队中LV40～50之间的仲魔里即可通过种族变异为アリス。アリス的专用装备作用是以她为NAVI时候促进仲魔最适化的速度。

第6章

在现实世界看到新闻，要求新东京全体弥赛亚教徒明日去品川大教堂参拜高祖神マリア。マリア的影像光临同时发生了异变，新东京全体居民都化为了白骨并消失，IDEASpace成了死城。管理局局长ツヅミ带领部下赶来，交战中ツヅミ在现实世界的本体被バラキ打倒。回现实世界，バラキ给大家看带回来的ツヅミ的头——人造的机械，并把盖亚教的指导者ナイトウ介绍给大家。为了探知管理局的秘密决定入侵ツヅミ的头部，RTS战。

第7章

监视屏上映出令众人吃惊的景象：原本已经空无一人的新东京街头又重新布满了人流，仿佛什么也没有发生过。主人公和ミランダ去品川大教堂查看密码。遇到被盖亚教徒袭击的弥赛亚司教。救下司教查看了密码出门，意外地遇到了主人公的妹妹——仍然还是十年前的样子，没有长大。又一个局长ツヅミ带领重兵赶来，逃进教堂内部，RTS战斗。

逃出来后去新宿广场拜见バラキ的演说，揭发管理局的阴谋。新宿酒吧，与バラキ、ナイトウ会面。这里必须选择是否协助盖亚教。选“YES”属性变为C，选“NO”与バラキ决裂。

第8章

得到密码307以后再次入侵ツヅミ的头部，RTS战。

被日益浓厚的“欲”的气息引来的魔王アバドン出现在涉谷街头。在魔界遇到过的シキ出现并要求协助攻击アバドン。直接去涉谷攻击アバドン属性倾向L，先去其他地方的话再去涉谷アバドン就已经被打倒了。

シキ带来了关于LIFE GHOST的秘密。主人公、ミランダ、スミレ一起潜入回收LIFE GHOST的大厦内部。在那里目睹了超级电脑マリア控制下的人类工场——将长期以来通过LIFE GHOST收集的“欲”的能量转化为生产的材料，夜以继日地制造人类。整个新东京的居民，除了主人公、ミランダ、スミレ、还有バラキ等盖亚教徒这些从大洪水过来的人外，全部都是这样以人类的“欲”为材料制造出来的，然后这些人再去IDEASpace发泄新的欲望，如此循环。并且，为了便于管理，所有的被造人类都会在一年一度的マリア参拜日死去，消去一切记忆以后重新制造。主人公见到的妹妹没有长大也是因此缘故。

人类工场管理室内，总长フェリス向主人公三人解释了以上内容，并且要求他们的协力。 这里的选项每一个都会影响主人公的属性，想要保持N的话最后一定要选择和管理局交战。这时候盖亚教的指导者ナイトウ发来信息，バラキ已经潜入工场，拿到了管理局用以盛放“欲”的两张硬盘的其中一张。将硬盘全部破坏以后人类工场就完了。高度浓缩的“欲”被突然解放会引来不可收拾的局面，比アバドン更加可怕的魔王会被引来。为了阻止事态恶化，主人公决定暂时帮助管理局去夺回硬盘。找到持有第一只硬盘的バラキ，バラキ用嘲讽的眼光看着昔日的亲友，打碎了硬盘。

第9章

与恶魔化的バラキ交战，为主人公自幼以来的友情划上句话。另一只硬盘在总长フェリス拿在手里，正要打算收藏起来时候ナイトウ走了进来，现出本体炽天使ラグエル，一击杀死了フェリス。フェリス临死拜托主人公接掌管理局，“即使是人造的世界，总胜过一无所有。”打倒炽天使ラグエル，盖亚教势力彻底溃败了。复兴盖亚教的指导者，却是盖亚教的死敌弥赛亚教会派来的炽天使，目的只是为了利用盖亚教来毁灭IDEASpace——这个神所不允许的，恶魔与人类竟然可以共存的世界，以及人造的神マリア。

シキ出现，给主人公指出新的道路——30年前，因为反抗神，追求自由，最伟大的炽天使路西法被神封印在魔界冰川。只要有那张装满能量的硬盘，就可以解放路西法，给人类带来真正的自由。他带主人公、ミランダ、スミレ来到楼顶，要他们亲眼目睹管理局消失以后的人类世界——整个IDEASpace一片混乱，NAVI恶魔群起袭击人类，惶恐的人群自相践踏、丑态百出。感觉整个世界都充满肮脏的スミレ决意跟随シキ去复活路西法，追求完全自由的世界。ミランダ则请求主人公留下，协助她重建新东京——只要超级电脑マリア还在，什么都可以重新制造出来。无论选择哪一方，都必须与另一方作出生死的了断。想要走N属性的话，这里就得拒绝交出硬盘，与スミレ和シキ——堕天使サリエル战斗。（当然，那样就看不到路西法了）

スミレ：“……我还以为，这个世界上起码还有你是洁净的呢……”

ミランダ：“スミレ，你太单纯了。还是在被现实弄脏以前死去吧。”

接到マリア的召唤前往新宿，之前先去别的城市强化仲魔。

新宿街头，超级电脑マリア出现，邀请主人公成为新东京的救世主，和ミランダ一起用人类的手重建人类的世界。想要继续保持属性N的话就拒绝吧。

ミランダ：“为什么？我们不是约定好两人一起重建世界吗？”

マリア：“ミランダ，不要担心。只要将他打倒，去掉那些不纯的思想就可以了。”

ミランダ：“是呀……只要将他重生就没问题了。请原谅，为了你，我不得不和你作战！”

空无一人的IDEASpace，一个不明身分的女性在等候主人公。她是基督教异端Gnosticism主义体系的圣母索非亚。此前，为了寻找能够打倒弥赛亚教最高神的人，以花店店主的身分潜伏在这里。她告诉主人公神并不会放过这里，想要换来真正的安宁必须去打倒神。一旦进入弥赛亚教最高神的天界就不能回头了。这里只会遇到亚当和夏娃两种敌人，但是非常强力。直至面对最终BOSSヤルダバオト——物质世界的创造者。战斗的难度很高，拿出全部的培养成果来迎接这最后一战吧！

打倒最终BOSS会要求保留通关记录，千万不要覆盖还有用的进度。因为这个通关记录无法使用。应该是为将来的在线版本做的准备。对于N属性的结局感到不满的话，就试试L和C路线吧。这里除了还有友情（或爱情）可以信赖以外，给玩家准备的是更有挑战性的游戏难度。

以上流程攻略是选用男性主人公，选用女性主人公的场合，スミレ会与バラキ的位置互换，最终选择变成バラキ和ムビオラ两个男性来争夺女主人公。

客观地说，这次的剧情有些虎头蛇尾的感觉——后半的进展实在太突然，经常是一两场剧情战斗以后就结束一章，与开篇展开的宏大感觉有些不协调。不过，考虑到本作说到底也只是92年推出的《真·女神转生》的外传而已，基于这个位置来看也并非不可以原谅。再说，“《女神》系列”一向最大的乐趣并不是观看剧情，而是和恶魔的交流、育成。也就是开篇所说的，“通常的RPG中，由固定的剧情人物担当的伙伴位置，改由各式各样幻想中的生物来取代”。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

喷射小子2

攻略透解

注：本刊译名为《喷射小子未来版》

制作：肇一龙、AKI

一 基本操作

（注：以下文章中所用到的专用名词都是以笔者直觉所起的具有代表性的比较形象的词汇，并非官方翻译。）

二 技术动作操作

1. 自动涂鸦： 在涂鸦点附近按住R键，就可喷涂附近涂鸦点上的3个小圈。再配合L摇杆就可快速喷涂完涂鸦点上的所有小圈。效果比较明显的地方是在连续壁上滑行并涂鸦的地方，你可以不必手忙脚乱的一边进行跳跃等动作一边涂鸦，而可以按住R键，把心思全用在跳跃等动作的操作上，游戏程序会自动在涂鸦点上进行喷涂。

2. 杆上滑行： 在栏杆或建筑的边沿附近配合L摇杆按下A键使角色落在栏杆上，角色就会做出滑行的动作。

3. 杆上滑行连续转体动作： 在杆上滑行时有节奏的连按X键或Y键，角色就会做出连续的转身动作。

4. 腾空： 当角色达到一定的速度时按下A键，角色会跳起并在空中做出一些翻转动作，高度比普通跳跃高，并有一定滞空时间。

5. 腾空连续翻转动作： 在前一个翻转动作即将结束时按X键或Y键，让角色做出新的翻转动作，以达到连续效果。（如果游戏要你做一定数量的腾空连续翻转动作，最后一定要落地，不要掉下悬崖或高楼，那样是不算的）

6. 壁上滑行： 有的墙壁和广告牌是可以滑行的，操作方法是让角色跳向该物体，角色就会在该物体上滑行。

7. 连续壁上滑行： 在壁上滑行即将结束时按下A键，使角色跳起并飞向另一个墙壁或广告牌继续滑行，以达到更高的高度。该动作在同一面墙上只能做一次。

8. 弧形滑道跳跃： 在类似玩滑板的滑道中时，滑到边缘时按A键，角色就会高高跳起，以便越过一些障碍。

9. 弧形滑道撑边： 在类似玩滑板的滑道中时，滑到边缘时按X键，角色就会像滑板选手一样在边缘处用手将身体撑起，一是可以起到加速的作用，二就是会比弧形滑道跳跃更容易控制方向。

三 名词解释

BIG SOUL——在游戏画面上是一个闪光的JET SET RADIO标志，在地图画面上以桔红色的大点显示。每取得一个BIG SOUL，就会多一种可以选择的涂鸦式样。有的BIG SOUL是开始时地图上就有的；有的则是在完成“街道挑战”任务后出现的。

TRICKS——就是指一段滑行，是脚落到栏杆上直至离开栏杆并不进行跳跃而落地的这套动作中间段的部分。每次落地后，屏幕左上方还会告知完成了多少TRICKS，可以通过从此杆跳到彼杆来增加TRICK数，也可以在栏杆上做连续转体来增加TRICK数。但注意中间不能落地，也不能在连续转体上出现失误，否则就会重新计算TRICK数。（如果游戏要求你完成一定的TRICKS，你不必追求准确的TRICK数，但只能多不能少）

一次性得分——一次性达到若干分数。你可以看到在玩游戏时只要做复杂动作，屏幕的左上角都是有计分的，只要你的动作停止了，分数就会慢慢消失。这里要做的就是在分数消失前做连续的动作使分数累计达到一定数目。一般都是运用在杆上滑行时作连续转体动作，最后作腾空连续翻转动作来完成的。这里要注意四点。首先是必须在一根栏杆上完成，这不同于TRICKS，TRICK数只要不落地，就会累积计算；而这里一旦换乘另一根栏杆，会重新计算分数。其次，不同的栏杆是有分别的，有的栏杆上做一次转体只给10分，而有的则会给500分，如果连续做转体的话，分数还会翻倍增长，差距之明显一目了然。这里提一句：腾空翻转是1000分。再次，就是需要一定的速度，为了在一根杆上做连续的转体动作而故意按住后使速度放慢的想法是行不通的，并不会计分，这也是与TRICKS的不同之处。最后，就是滑行时的转体动作，用Y键会比用X键得分高。

GG手帐——即每张地图的任务列表。它可在地图画面中选择并打开以便察看。（未完成的任务以淡蓝色显示，完成后即变为深蓝色，并打上桔黄色的クリア字）

其内容大体可分为两部分：

1. 该地图的基本任务（グラフィティ）。一般以涂鸦为主，是必须完成才可继续发展情节直至破关的。它是随你第一次进入该地图而开启的。

2. 该地图的“街道挑战”任务（ストリート）。不完成也可破关，但不能在破关以后开启“挑战模式”，也就不能获得全部隐藏人物了。此任务只有在该地图上取得一个带红色问号的金色磁带后才能开启，金磁带是隐藏的，在地图画面上是看不到的。任务一般分为5项：在滑杆上滑行时连续做若干转身动作、腾空时连续做若干翻转动作、完成若干TRICKS、一次性得到若干分以及针对该地图而要求玩家完成的特殊动作。每完成一个“街道挑战”里的任务都会出现一个BIG SOUL，你可以找到并取得它。

涂鸦点——是指所要喷涂的目标点。在地图画面上是以小的橘黄点显示的，在游戏画面上依据不

评梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

同大小的涂鸦显示为不同颜色、不同数量的小圈。SS级的显示为1个小红圈，S级的显示为1个小桔黄圈，M级的显示为3个小黄圈，L级的显示为6个小深蓝圈，XL级的显示为10个小淡蓝圈。

记录点——每张地图都有一个或一个以上记录点，在此处你可进行记录和换人，但是需要你去开启它们。它们未被开启时都显示为未被喷涂的M级涂鸦点，一喷涂就将它们开启了，成为闪光的标志状，踩在上面时电脑会提示你按START键进入记录画面。

四 通关简介

（注：这里只介绍基本任务和情节发展，不包括街道挑战的任务。下文所提及的方向位置均以按下START键进入地图画面，用R摇杆将地图调成俯视图为准。另外，每个基本任务后面括号里的内容都是可以不完成的。）

1.在基地内，先与女孩（ガム）交谈，她会教你基础技能，并要你做给她看。开始时会出现“GO”的字样，完成后会出现“OK”的字样。她要你做的动作依次为：跳一下、跳三下、滑杆、取10个涂鸦瓶并喷涂、取10个涂鸦瓶并加速。然后可以从地图右上角进入一个宽阔的下坡区域“ドーゲン坂”。

ドーゲン坂

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：会收到一代主角眼镜ビート，他在一家商场的门口，过去和他对话，他会不断向前跑，你要按照他的路线追过去，不断的和他对话，直至一处，K教授（就是那个发话儿的白毛DJ男）告知你如何开启记录点时，眼镜则要向你挑战。选择YES接受他的挑战，比赛的内容则是绕地图一圈，胜了他就可收到他了。然后会出现警察封锁，初期警察还很“面”，你只要有一定的速度就可将他们撞倒，而且自己不费血，撞倒后过去向他们身上涂鸦即可，初期只要一下就搞定了。（这种警察封锁的情况后面经常发生，只是越来越难罢了。还有就是封锁时边上的电网不要去碰哦！）然后从地图上方进入公共汽车站“シブヤターミナル”。

シブヤターミナル

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：会遇到当地的混混“毒”的情节，和眼镜ビート一样，边跟随他们的路线追他们边和他们对话，直至他们逃跑。然后还会遇到同伴大壮コンボ的情节，他在地图的右上角的红绿灯附近出现，收他很简单，只要按他示范的滑行路线滑一次就可。之后又是警察封锁，值得一提的是变态警长撞倒后要多喷几次才能将他搞定。然后K教授告之有两条龙的地区“99番街”和有个绿色吉祥物的地区“チユウォウ街”已经可以去了。然后又自动回到基地，这回可以从基地地图上方中部稍左的地方直接进入シブヤターミナル了，从这里的两条路都可以去チユウォウ街。

2.チユウォウ街

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL，有一个BIG SOUL的取法要提一下，就是在有许多被水隔着的楼间跳跃的地方，要在第一栋楼上用加速斜着向右跳入一个插空里方能取得。如图1-1所示）

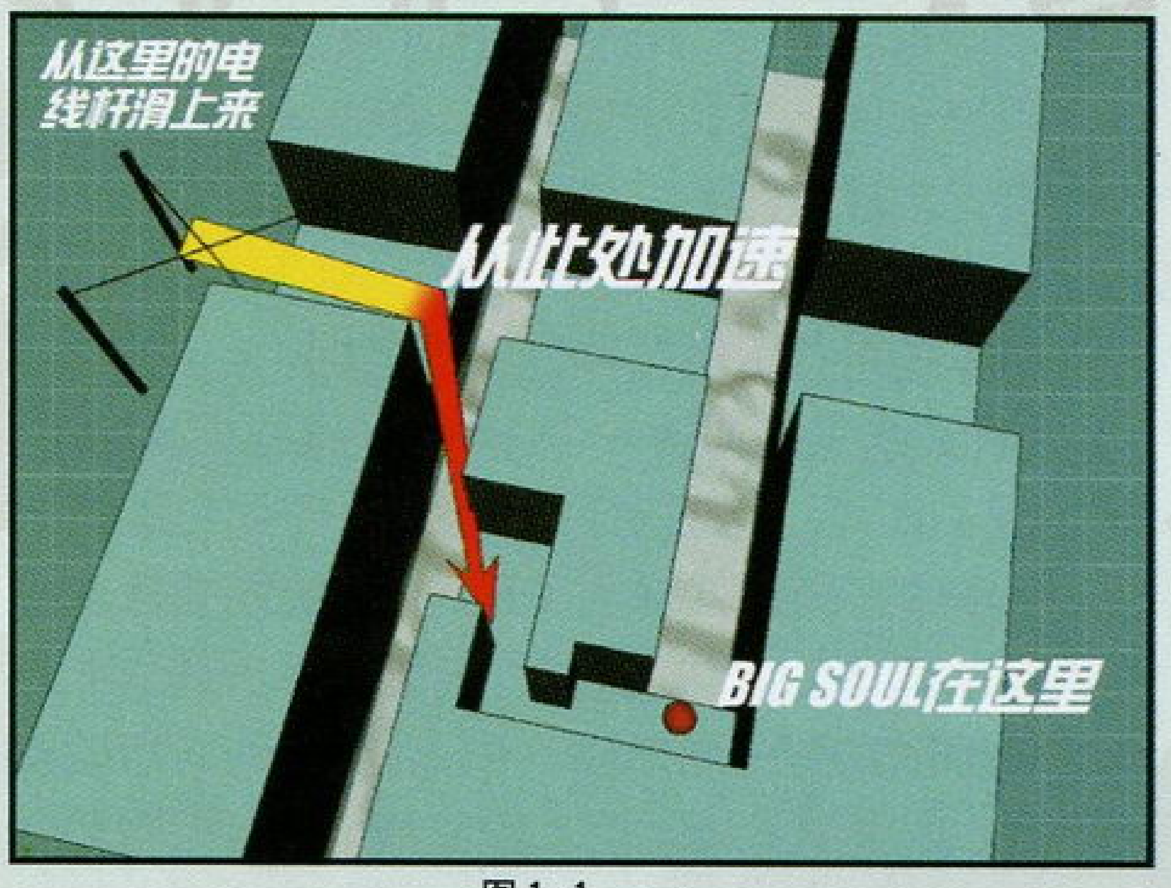


图1-1

情节：会遇到坦克封锁，不过很容易，每辆坦克只需喷涂三下就可以搞定，一共6辆，在地图上以紫色的小点显示，之后是打变态警长，还是老方法，撞倒后狂喷，他在地图上以紫色的刺儿球显示。在涂完所有涂鸦点后，会出现和刚才逃跑的“毒”比赛的情节。和眼镜（ビート）一样，绕地图一圈，胜了他们后他们就逃走了，而后K教授告诉你由许多铁丝网钢架和住房一层层堆积构建起来的地区“ロッカク台”已经可以去了。

ロッカク台

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：进去不久会遇到先前逃走的“毒”，与他对话，还是老方法，边追边对话，半截还会遇见警察封锁，一直追到他们逃进下水道为止。后来又遇到警察封锁，这回里边多了一种黑衣人，他必须用加速才能撞倒，还要多喷几下，但没有变态警长那么多，注意，这些黑衣人可是会“饿虎扑食”的。再上几层铁丝架，会遇到第3次警察封锁，这次是人多势众啊！还有好几个黑衣人，小心对付。收拾了他们之后又是对付变态警长。此外，此关会在“毒”众人撞破门的工厂顶棚上收到同伴蓝色的小姑娘リズ。在地图上工厂左边附近的位置有一堆房屋，房屋堆里面有一个旋转的楼梯，滑到顶部就会自然地跳到了一根电线上，刚落到电线上就全力向左跳，就可以到达工厂的顶棚，她也是要你边追随她的路线边对话，最后便可收到。全部涂鸦完成后，K教授会让你去有两条龙的地区99番街。先回基地，再出发去99番街。

99番街

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：当进入左右两个街区时，会遇到大吊车的封锁，一共有9辆，只要顺着他们的吊臂滑上去喷一下就可以了。注意不要被他们的探照灯照到，否则马上会被炸到。当涂完所有的涂鸦点时，会出现与当地的混混“桃心”比赛夺旗的情节，她们就在两条龙的顶部，与她们对话可以开始比赛。注意，夺旗是比赛谁最后取得的旗多，并不用全部都拿到，要跟电脑比走捷径可不是件容易事，你可以先玩一遍记住所有旗子出现的位置，因为夺旗模式的旗子是夺到一面再出现下一面的，但旗子出现的位置是不变的，你记住出现位置后，就可以在电脑去夺前一面的时候，守在下一面出现的位置等候，就可以轻松取胜了！此后就可以从ロッカク台进入トーキョー地下下水施设了。

3.トーキョー地下下水施设

基本任务：此关并不是要涂鸦，所有的地图上显示的涂鸦点其实是记录点，而你在地图上看到的紫色的刺儿球才是本关真正要去喷涂的，在游戏中它们都是一个个遥控开关，你对它们喷涂以后，它们就会一点点发送信号给A层的一个被封闭的大门，那是通向トーキョー地下下水施设最深部的大门，只有你将它们完全喷涂后，那大门才能完全打开。（取得BIG SOUL）

情节：刚一进入就被一个大坑挡住了去路，掉到下面怎么也无法上来，在下面遛遛，同伴黑人版蜘蛛侠ガラム就会出现，他会教你如何使用弧形滑道跳跃和弧形滑道撑边的方法。并分别让你做一遍和三遍。做完后他就会神奇般地扔下两根大钢条帮你解围，顺着大钢条滑上去就可以收到他了。喷涂完所有遥控器以后就可以进入トーキョー地下下水施设最深部了。

トーキョー地下下水施设最深部

基本任务：战胜“毒”。（以后再取得BIG SOUL）

情节：这里原来是“毒”的总部，你是来做最后了断的。在地图左上角的房间里终于找到了他们，还有他们的头儿也是后来的同伴黑衣女孩ラピッド99，比赛就是向他们的身上涂鸦，一直涂到他们3人的血槽空了为止。你并不用拼命去追他们，只要跟着他们，能喷就喷，不一会儿，你就会发现他们分别停在了地图上3个最大的房间里，进去一一将它们搞定即可，而且每个房间里都有充足的血和涂鸦罐，上吧！战胜他们以后ラピッド99便逃了，你自动回到基地。K教授告知主角“幽幽”不见了。让你先去三个分叉的地区“ヒカゲ通リ”。

4. ヒカゲ通リ

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：此关有点像一个丁字路口，左右所通往的地区都会有警察封锁，而到了上面的区域就会遇到变态警长驾驶的巨型蜘蛛型机器人，爬到顶上以后要注意躲避它的炸弹，因为是定时的，所以还比较容易躲，在顶层时最好不要滑杆，因为你要控制好方向顺着它的长腿滑上去喷涂，一共有3处要喷涂的地方，要看准位置，每个涂鸦点都有一条需要喷涂多次的血槽，而下去时也要看准位置，否则掉到下面还得重新爬上来，打这里是需要一些耐心的。到后来有的地方喷不到，这就需要你在它的长腿上滑行的半截起跳，落在它的身上，由于它身体体积比较小，所以要控制好，从它身后绕到喷涂点喷涂。然后回基地，从基地去ロッカク台，再从那儿去トーキョー地下下水施设，再从トーキョー地下下水施设最深部旁边的门去有许多高压线的地区“キボウヶ丘”。

キボウヶ丘

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得BIG SOUL）

情节：刚进入不久，就又遇见了警察封锁，这回竟然用上了战斗直升机，一共4架，不过实在很好对付，只要你在它们附近，不管是跳还是腾空，哪怕是一瞬间的机会，只需按住了喷一下就可搞定。

到达地图左下角记录点附近有3层铁架、每层

拾梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

都有一个起跳坡可以跳到高压电线上的区域时，会有一个同伴金发棕肤的女孩ンギィ，她会在第3层铁架的起跳坡处等你，你要在20秒内到达第3层并与她对话，否则她就跑掉。快速上3层的方法如图2-1、2-2所示：

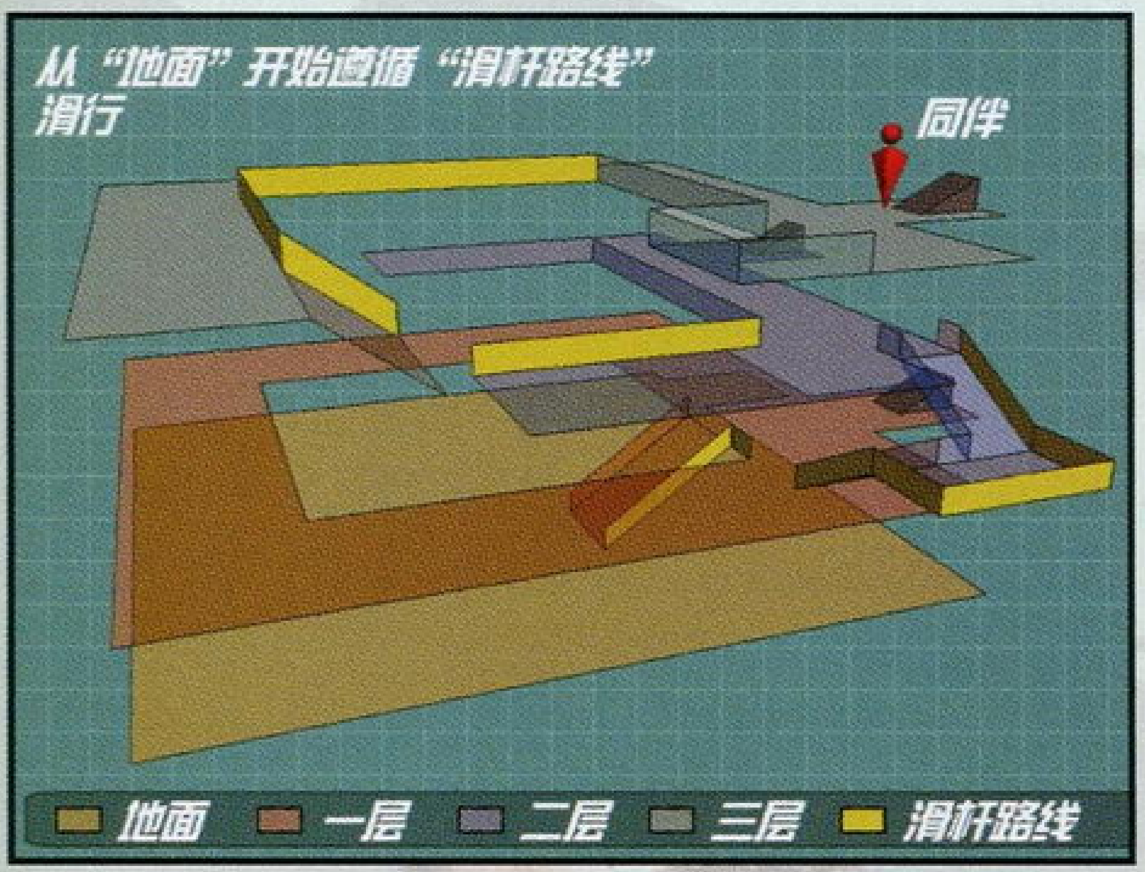


图 2-1

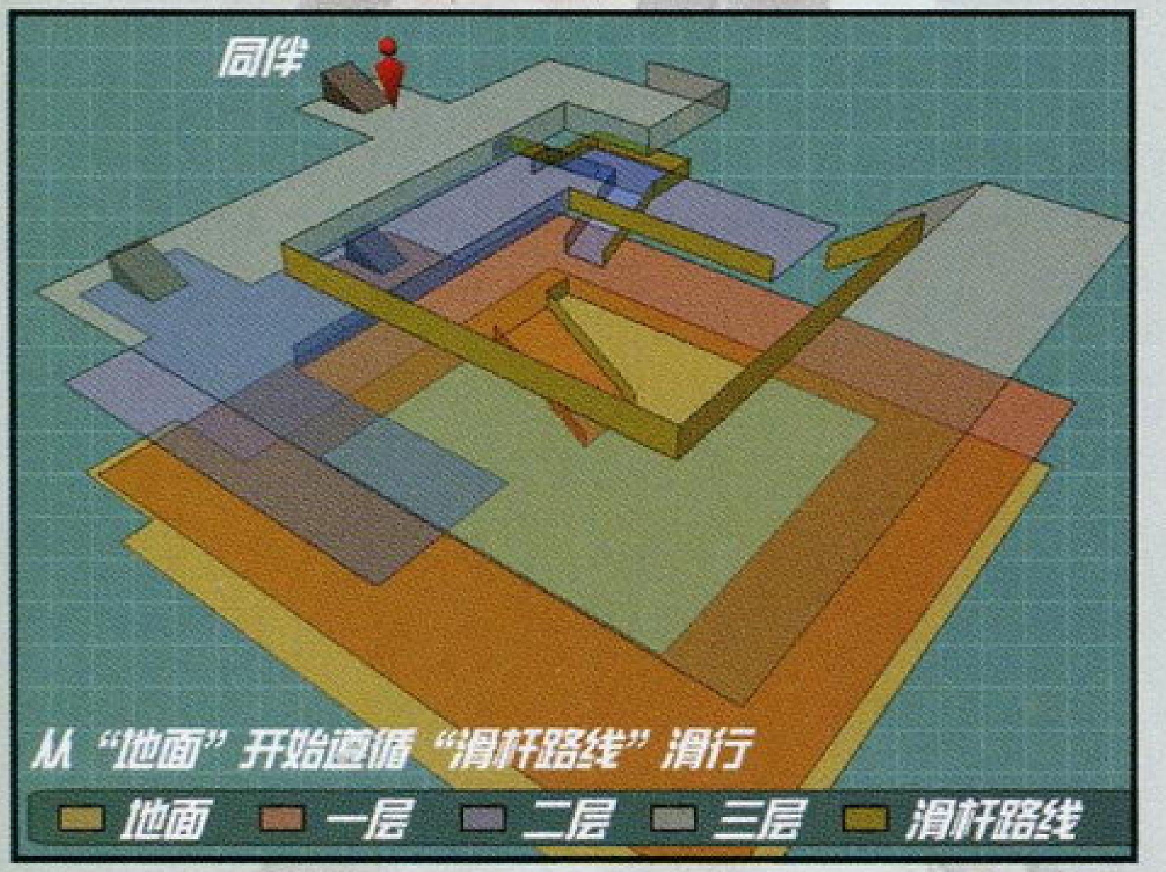


图 2-2

然后回基地，从基地去99番街，再从那里去建筑群“高层ビル群＆ファラオパーク”。

高层ビル群＆ファラオパーク

基本任务：喷涂所有涂鸦点。（取得ＢＩＧ SOUL）

情节：上来又是警察封锁和变态警长。此关有些不同于以往的地图，不是频繁的滑杆了，而是需要玩家不停地蹦来跳去、滑墙，当然也有部分滑杆的地方。初看地图觉得眼花缭乱，不知从何下手，其实要上这些高楼差不多只有两条路，就是你刚到此地那两根黄色闪光的柱子，向着不同的方向，孰不知竟能让你几乎趟遍整个地图。另外此地图摔进万丈深渊也不会结束游戏，和掉进河里一样只是减一点血。涂完所有涂鸦点后，来到有狮身人面相、以黄色为主、中间有个大转盘的地区——王之广场。发现三个棺材，走过去，从棺材中站起当地的混混“木乃伊”，你要跟他们决斗，就是向他们背上涂鸦，一共3人，每人有一条血，但没等你喷几下，你就赢了，K教授让你去高速公路“国道ゼロ号”。

国道ゼロ号

基本任务：战胜“木乃伊”。（以后再取得BIG SOUL）

情节：刚进入就发现“幽幽”被关在铁笼子里，于是开始同“木乃伊”三人组决斗，还是向身上涂鸦，也不用太拼命，实在让他们跑太远了就逮附近的，不要忽视L键来锁定目标，他们如果见你没追来还会等你的，看地图上的大蓝点就可以确定他们的位置。战胜他们后，笼子却罩住了玩家，原来里面的不是“幽幽”，而是酷似“幽幽”的冒牌货！玩家被硬带到99番街地图上部原来去不了的竞技场“万博スダヅアレ予定地”，要跟一帮白衣机器人比赛死亡球。

5. 万博スダヅアレ予定地

基本任务：取得各种比赛的胜利。

情节：这里会遇到一个以后可以收为同伴的白发女孩シカズ，与她对话她就会教你死亡球的玩法。用身体去碰球就拿到了球，按B键就会把球传给黄星所锁定的人。她会让你先试一下传球，OK后就会让你跟她跑一圈体验一下，用身体撞对方就能抢到球，如果撞不倒就用加速去撞。练习完后和白衣机器人对话开始比赛，你会分别和黑衣戴头盔的胖子、木乃伊、桃心各比一次，其实掌握诀窍后很简单，就是开始时不失误，率先拿到球，然后根本不传球，就是一路狂奔，借助路上一切能加速的地形，就能轻松拿下3场比赛，这里带球时可不要按B键加速，否则就把球扔了。而后比赛被中断了，又是变态警长开着巨型蜘蛛机器人驾临，老方法，顺腿滑，但注意他会了个新招，发光波，很容易躲的，一次发5回，从身体下方你可以逐一跳过，也可以跑远点，就不会受到攻击。身上喷完后就是喷他身下发波的地方了，喷完就搞定了。此后，K教授告知原来的许多地方都出现了白衣机器人，要你去击毁190个白衣机器人，你又回到了基地。

6．先从基地去ドーゲシ坂，击破所有机器人（用一定的速度向上撞就可以）。然后再去シブヤターミナル，击破所有机器人，再返回基地去99番街，击破几个机器人以后，K教授就叫你前往高层ビル群＆ファラオパーク。

这里先从99番街进入万博スダヅアレ予定地收白发女孩シカズ，与她比赛绕场一圈胜出即可。再从99番街去高层ビル群＆フケラォルヘク，从那去国道ゼロ号，这时地图上会有个大蓝点，是同伴朋克头ンーダ，同他比赛跑地图一圈，胜了就可收到他。

再回高层ビル群&ファラオパーク从记录点那边的闪光栏杆滑，跳过几个起跳坡、踩滑几个广告牌以后就来到一座楼顶的箱子上，见到“毒”在那里，和他对话后，四周环顾，可以看到两条铁轨样的路通向两个方向，走左边的进入上空游乐场“上空キョウリユウ街”。

上空キョウリユウ街

基本任务：战胜白衣机器人。（以后再取得BIG SOUL）

刚一进入，只见假幽幽和两个白衣机器人跳在你面前，这时先前被打败的ラピッド99突然出现，奋力一撞将假幽幽撞得原形毕露，原来也是个白衣机器人，这回你就要与他们展开决斗了，还是在背后喷漆，一共3个人，每人一条血，这回他们可比以前的对手难对付了，除了要一直在过山车的滑轨这一不利地形上对付他们以外，它们还会回喷你，喷中时费的并不是你的血，而是限定的次数，所以我建议一旦他们在你身后或有什么对你不利的情况发生时，最好跳下过山车的滑轨摔下去，宁失血不失利，而且这样做还有个至关重要的好处，就是每次你都会重生在开始的地方，你就赶快去把那附近惟一一个对手会去吃的血瓶吃掉，如果血满了也要守着，让绕一圈回来的对手撞伤你，你被撞后，身体前移，正好把血吃掉，不然让对手吃到血，你先前的喷涂就白费了，还得重新喷，没完没了了。如果电脑没有绕一圈回来，看地图，它们都停在一座大楼上等你，你就追过去，它们又会跑，能喷就喷，赶在他们到达吃血点前自己跳崖，再守在吃血点处等着。这招儿还是很管用的，除非你想挑战好成绩。胜利之后，一只铁手将机器人们摧毁，K教授告知好像是一个属于“六角企业”的强力杀手团，还有两名首领“铁手”和“火女”。此时以前的涂鸦点也都被封禁了，不用管，留到通关以后再回来也不迟。

7．回基地后如果你取够了40个BIG SOUL的话，就会有红衣男クラシヂ出现，并跑向キボウヶ丘，此人神出鬼没，他会在キボウヶ丘呆90秒后，飞奔到チユウォウ街呆2分钟，再蹦到高层ビル群＆フケラォルヘク呆3分钟，再回キボウヶ丘，以此循环。建议你如果在キボウヶ丘没来得及和他说话，干脆就在它出现的位置刚进入此地图走不远处等着他再次出现，和他说话就收了他。还有就是刚进入キボウヶ丘的时候会遇到黑衣杀手团的狂攻，很厉害，建议使用血多的人物，撞倒喷两三下。有好多敌人，子弹不断向你射来，要小心，因此你也就很容易错过第一次和红衣男クラシヂ对话的机会。从キボウヶ丘出来，顺便去トーキョー地下下水施设最深部和ラピッド99比赛绕地图一圈，胜了就收了她，这样你除了在通关后出现的挑战模式里收得的另一半角色和没有救出的幽幽以外，所有的角色就都加入了。然后出トーキョー地下下水施设最深部，这时对面的要塞居住区已经可以去了。

要塞居住区

基本任务：阻止所有定时炸弹爆炸。（取得BIG SOUL）

情节：此关上来先要在30分钟内拆除8个青色炸弹（就是喷它们一下），它们都在要塞居住区的一层，别急，30分钟绰绰有余，有4个在地面上很好找，另外4个找的方法都差不多，只是位置不同，方法如图3-1所示：

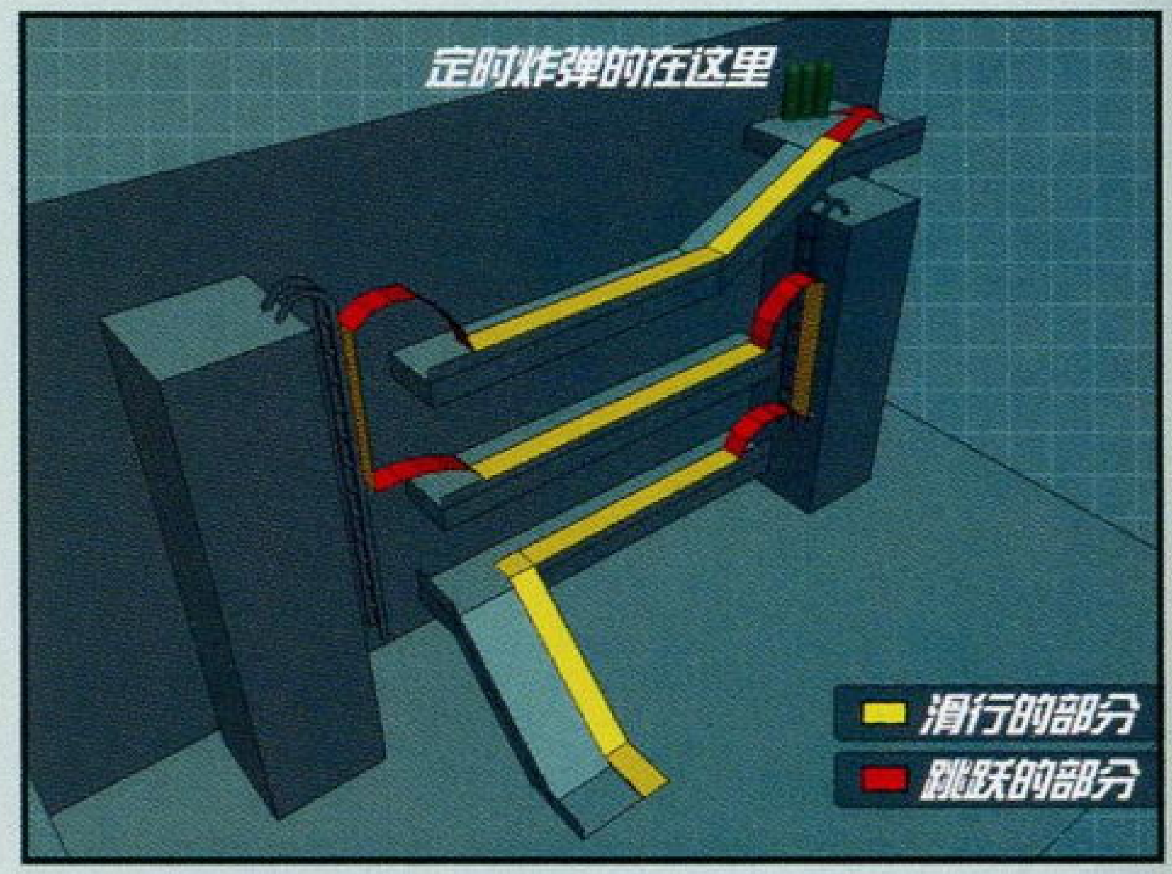


图 3-1

青色拆完后又要拆红色炸弹，也是30分钟拆8个，它们位于第2层，时间也是很充足的，肯定都能找到的（其实就是顺着路走差不多都能遇见）。中途还要和那些黑衣杀手打一番，好在就3人。然后去第3层救幽幽，第3层3个部分都差不多，都是先上一段盘升的铁梯，再通过一段能掉落的石棉瓦到下一部分的，石棉瓦不会全掉下来，最下一层的石棉瓦能通到下一部分。最后来到幽幽的笼子下，忽然4架垂直升降的战斗机从天而降。与它们的战

www.plumbook.cn

斗也不难，你只要通过起跳坡跳到它们身上，喷两三下就搞定了！救出了幽幽，回到基地，K教授告知六角企业杀手团开始行动了，还出现了一个“机甲版眼镜”的强悍对手。

8.从基地去シブヤターミナル，街上的涂鸦又都被“机甲版眼镜”改成了他的涂鸦图案，还有很多敌人，这些家伙对不对付无所谓，涂鸦可以通关后再改过来，如果你要对付那些敌人，值得提一下的就是穿狗熊装的人，他们必须先用加速撞掉狗熊面具，这样你就算用普通跑过去撞也能把它们撞到了。我们这时可以先去チユウォウ街，在绿色吉祥物处碰到“铁手”，他的手臂是可以伸长的，一碰他的手就会受伤，他站立时，如果有伸长手臂的动作，那么有无敌时间，你用加速撞他都没用，如果他光站在那里没做动作，你还是可以用加速撞倒他再喷。此人能利用手臂伸长抓住其他建筑物而爬到高处，你无法接近，但他会伸长手攻击你，速度很快，如果你站那儿不动等他出手然后再躲是来不及的，你可以背朝着他左右跑动，把视角转成你所面对的方向，然后注意观察自己的背后，看见他手没打到你而抓在地面上的一瞬，立刻刹车转身，并马上把视角转为面对它的方向，迅速跳上他的手臂，不过如果太慢，你还在他手臂上滑行时他的手缩回来就会伤着你。沿手臂一直滑至他的身体，将他踩了下来，这时再过去喷涂，来回几次便可搞定。

之后回基地，去99番街，途中会有杀手封锁，从99番街去高层ビル群＆ファラオパーク，再从那去国道ゼロ号，你会遇见“火女”，此人非常好对付，傻子似的也不攻击你，只是一个劲地放火，嘴里还念念有词，看来是个艺术家。不管那么多了，反正她放的火火势也不怎么凶，只是在她喷火时是无敌的，只要在她不喷火并到处瞎溜达时，用普通跑将她撞倒喷几次就搞定了。

这时K教授说高层ビル群＆ファラオパーク告急，并不顾形象地大喊救命。赶到高层ビル群＆ファラオパーク发现K教授连同他的DJ小屋都被飞机吊着带走了，来到原来“毒”曾占高楼的箱子上，发现“机甲眼镜”站在那里，与他对话，他无言地向上空キョウリュウ街对面的铁轨滑去。

跟着他来到惟一一次能进入的地区“トーキョー绩铳”，这里要与一列巨大火车在铁轨上战斗。说是火车，其实真正战斗的就是车尾两个类似头一样的东西，每个上面有4个涂鸦点，每个点上有差不多有比变态警长多一点的一条血，用不了几下你就可以发现它出招的规律，而且很好躲避，无非就是向铁轨上放电，往铁轨上放小滑车滑过来撞你，而且后者还不经常发，前者预备时间也很长，总是在两条边上放电（一个铁轨两条边，一共4条），最多不会超过3条边，你总是可以在其它没被放电的边上幸免于受伤的，而小滑车也是两条轨道交替放出，直到它损坏了一个头才会连续同时在两轨上放3回小滑车，你也可以通过蹦来躲开。关键就是它本身开动的速度太快，你总也追不上它，可是你停下，它还会停下来等你，不会把你落下很远，总是保持一定的距离，让你无法喷涂到它的距离，只有当它放出电时速度才稍微减慢一点，你可以利用这个机会加速，但不要太近时加速，否则撞到它后受伤不说，又和他拉开了距离。一般先攻击右边的那个头，因为它离得比较远，而摧毁火车的一个头以后火车的出招会变得较之先前复杂一点，所以剩一个比较近的来做最后的攻击会比较省事。

战胜它之后，总关底终于出现了。先发表了一段演讲器张了一下。

又回到了基地。这次再去シブヤターミナル发现总关底的塔形建筑物正耸立在那里，天气也变得恶劣了。这时你要先和两个“机甲眼镜”决斗，还是向背后涂鸦，由于他们总是一个路线，所以摸清楚之后，还是很容易搞定的。

胜利后，终于要和总关底决斗了！走近总关底的塔形建筑就被它吸了进去，进入了异空间，这里很让人头晕，十分迷幻，如果你有晕车的病史，最好先吃片“晕车宁”。总关底自然在最上层，底下是一帮傻不拉叽一撞就倒、但就是死不了的小兵，撞他们可得到充足的涂鸦瓶，一切准备工作都在下面完成，其实只要你不停地跑动，下面极其安全。之后你就要施展各种此游戏中用过的本领，滑、攀、转、蹬、踩……用来解决各式各样的障碍，最后方能到达最高层，中途不能失误，否则就只好重新爬过了。总关底还算简单，第一次上去减不了他的血，只要用加速将他撞倒一次就算知足了，待到他胸前发光时就是要出必杀了，是许多条追踪的光线，如不早些离去，定被击中，没法躲。你可从一个旋梯下去，不至于摔伤，到下面重新装备，加血，加涂鸦瓶，如没血瓶了就等血瓶出来，三四个血瓶一次不可能都用，轮番吃、轮番出也就不会等太长时间，然后再爬上最顶层，这次用加速撞倒总关底，他身上便会出现喷涂的圈儿，但当他倒在地上时还是无法喷涂的，只有他站起来才行，但他又会用拳击打你，不管了，反正有加血，就狂喷，其实最好的时机就是他酝酿必杀胸前发光的那段时间，他会一动不动地站在那里，一通狂喷后就马上逃，逃走的时机大约在旋梯上向下滑时。而你可以看见紧追你的数条光线，旋转翻滚，极其华丽……

历尽辛苦终于将他打倒了。在字幕出完后，K教授会告诉你一切还没完。SAVE后重新读取记录进入游戏的二周目。

9．二周目游戏变化无穷了，似乎也没了终点，可以在茶余饭后拿来玩玩。你可以去接着把那些遗漏的涂鸦点补全，也可以去完成未达成的街道挑战任务，如果你的街道挑战任务完成的够多，可以去和基地里的机器人说话，开启最后一项挑战模式，在这里你只要在同一张地图的三个不同的比赛模式里都被评为JET级（最高分不一定是JET，JET是有一个默认的分数的）就会出现一位新的隐藏人物，还有一半角色等你去收呢！大部分是敌方角色，还有幽幽养的小狗呢。总之这是个安全的世界了，是个没有敌人、只有竞争的世界……

五 街道挑战任务要点

■ ドーゲシ坂

该地图的金磁带在眼镜（ビート）出现的位置附近，也就是商场门口的一个低凹的沟里。取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做3个腾空转体；

☆ 做20个TRICKS；

☆ 一次性达到50000分；

☆ 在宽阔的大下坡马路左边的栏杆上滑行，不要落地，直到街尾。

建议：这些动作在大下坡左边的栏杆上都可完成。

■ シブヤターミナル

在第二高的桥上可以找到金磁带，大约位置是地图上方中部稍左的地方，上此桥的方法如图4-1所示：

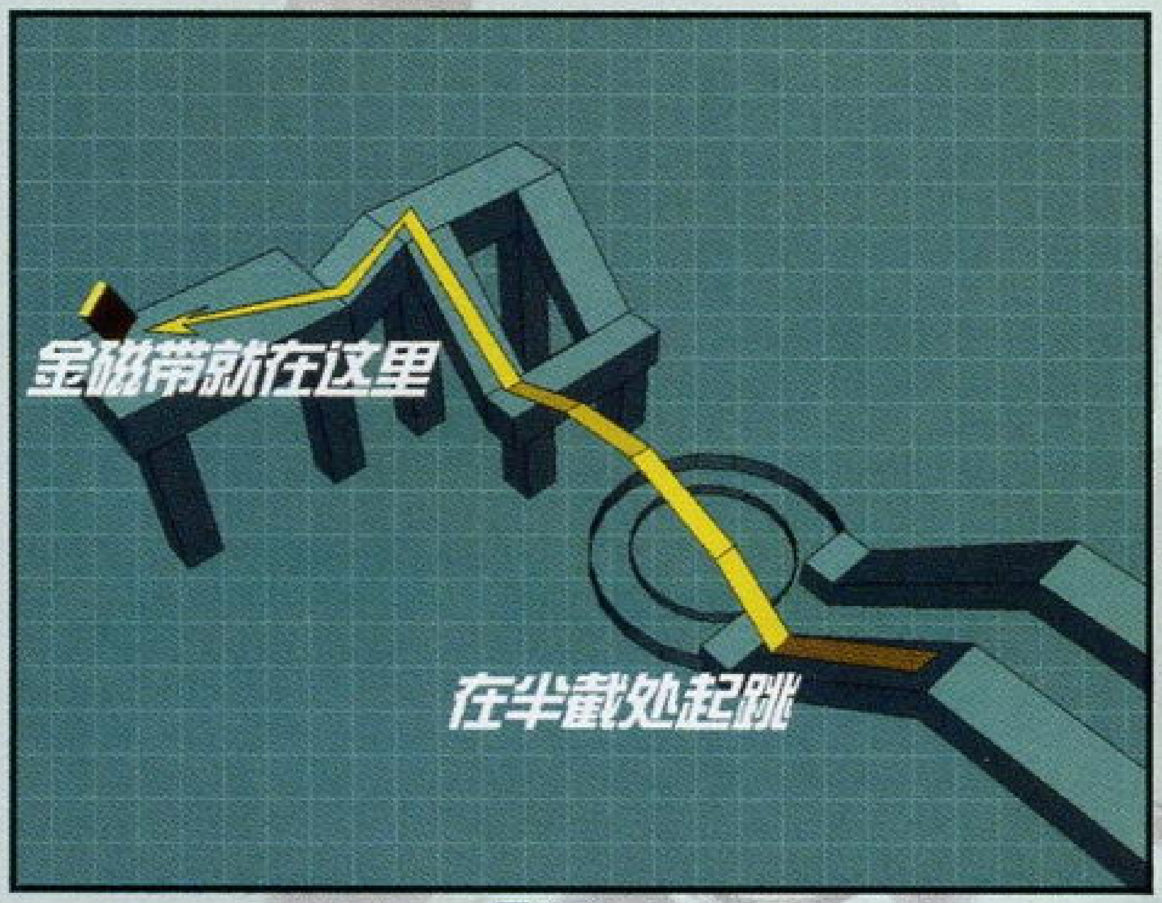


图4-1

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做3个腾空转体；

☆ 做25个TRICKS；

☆ 一次性达到100000分；

☆ 在有13个“乘号”字样的候车棚顶上行走不能掉到地上。

建议：第1项和第3项在上图所示的环形栏杆上可完成；第4项可在上图所示环形栏杆外侧的弧形栏杆左端开始，一直滑至大桥上BIG SOUL出现为止；第5项如图5-1、5-2所示：

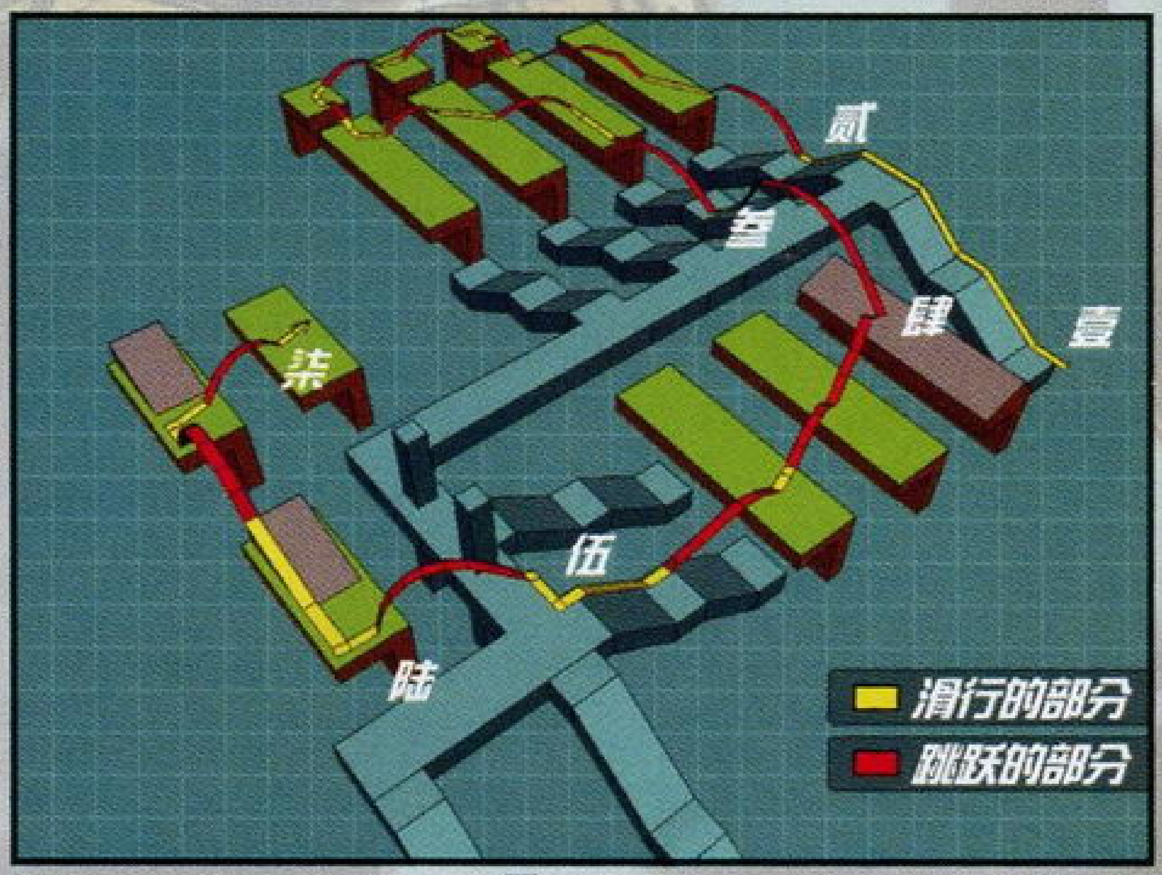


图5-1

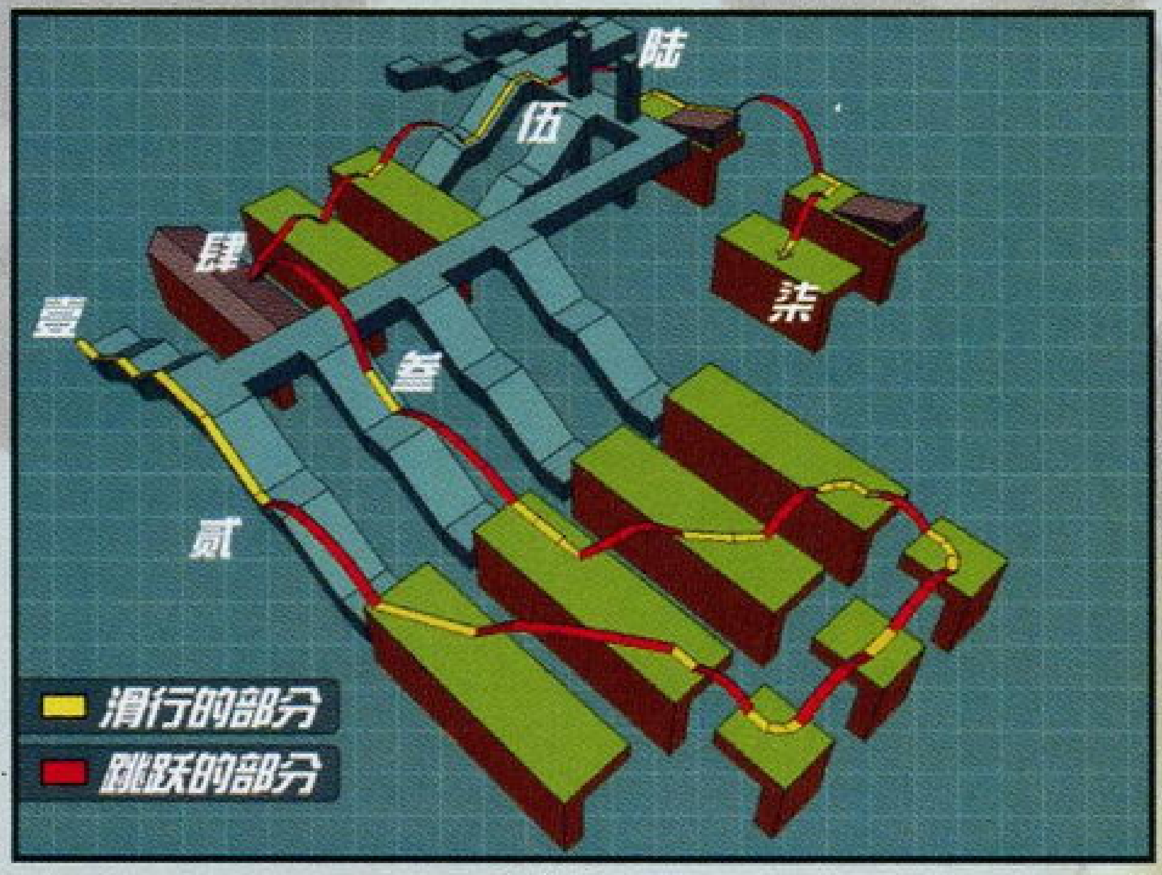


图5-2

壹：起始点，从脸所对方向的右手杆开始滑；

贰：从第2个平行扶手处跳向第1个“乘”；

叁：不到拐弯处起跳，向着桥对面的“乘”跳去；

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

肆：此处是斜坡，不要停，马上起跳，这里会出现腾空；

伍：此处比较难，一转弯便要起跳。并按住R摇杆的方向，不要撞到柱；

陆：此处比较难，一定要落在不是起跳坡的绿色顶上；

柒：此处是终点，如果成功，会出现BIG SOUL。

*上图仅供参考，只是作者个人方案，不代表最佳方案，而且比较难，一定要多试几次，错误的产生可能就在第5步、第6步上。一个是第五步那里最好不要碰到桥上的柱；再就是第六步那里一定要落在有“乘”的绿色顶上，不要直接落在起跳坡上，否则不算。

■ チユウォウ街

绿色吉祥物的两只脚中间可以取得金磁带。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做30个TRICKS；

☆ 一次性达到60000分；

☆ 一直做转体动作，停在下水道地区前。

建议：第1、4项可以在记录点附近一条石头栏杆上进行。第3项可以在许多栏杆和广告牌的地方完成，就是能连续做滑杆、跳起、踩滑广告牌的动作的地方，大约在地图的下方，波浪形的街道处。完成第5项跟第3项差不多，要在这个地区一直做滑杆转体、跳起、踩滑广告牌动作，最后在下水道地区前一定要停下来。要多试几次。

■ ロッカク台

此地图的金磁带就在“毒”所撞破门的工厂里。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做35个TRICKS；

☆ 一次性达到40000分；

☆ 顺着烟囱滑上去。

建议：第1、3、4项都可以在此地图最高的铁架层的栏杆上完成，再从最高层栏杆上向下跳，空中完成第2项，第5项的烟囱指的是比较低的那个烟囱（此关就两个大烟囱），上烟囱的方法也是通过上文基本任务里所提及的收到リズ的那个工厂旁的旋转楼梯上去的。

■ 99番街

此地图的金磁带就在两条龙的底下。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做15个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做40个TRICKS；

☆ 一次性达到100000分；

☆ 东南西北东。

建议：第1、4项可在旋转的龙的身上完成。第2项可在龙的顶上向下跳完成。第3项可以从龙附近的系有黑色钢丝的红墩子上开始滑，整个绕中间的区域一周完成。第5项如图6-1：

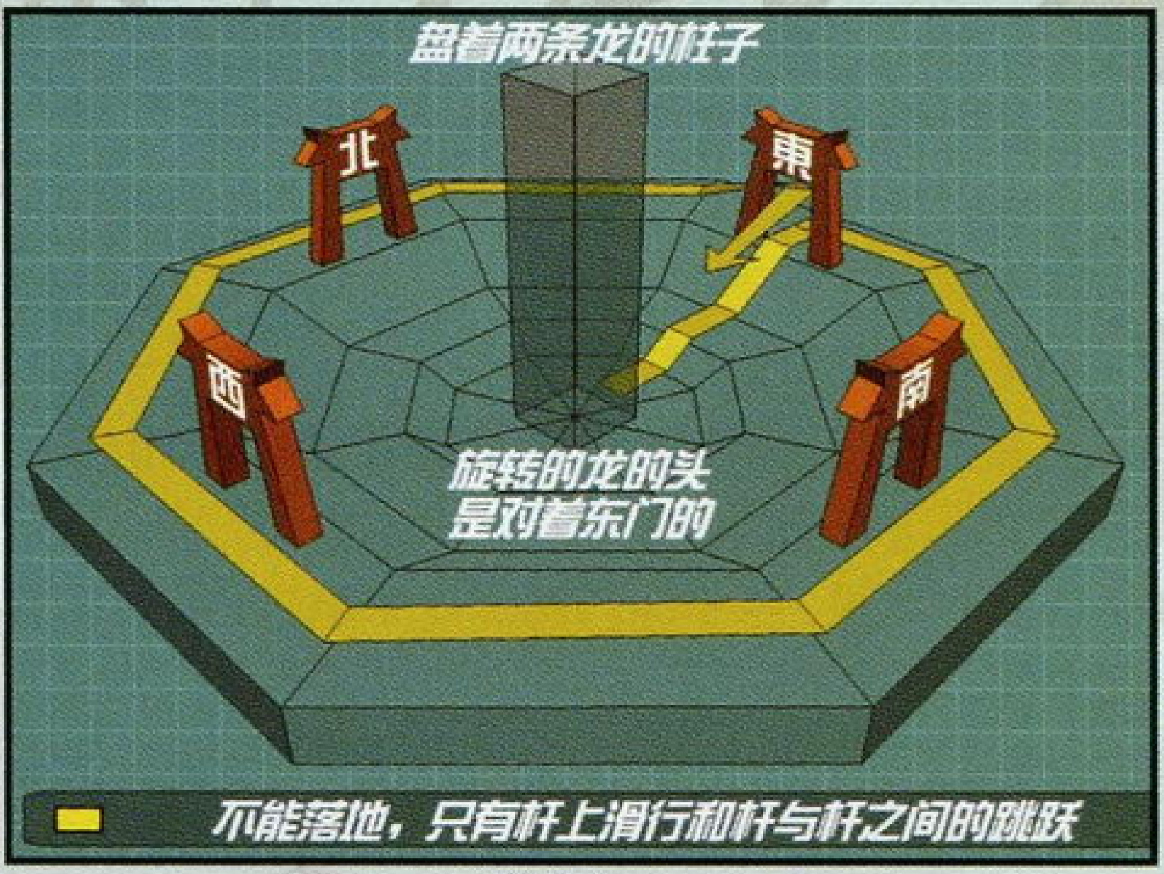


图6-1

■ トーキョー地下下水施设

此关的金磁带在地图中央的透明的大柱子的下方，很好找到。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做45个TRICKS；

☆ 一次性达到100000分；

☆ 一次性达到150000分。

建议：第1、3、4项都可在C层完成。第5项可在最顶层完成。

在出现的BIG SOUL里，有两个的取法这里要提一下，因为以后在此关还要用到的，那就是连续壁上滑行，要利用此关有些地方四面是墙的地形向上攀升，如图7-1、7-2所示：

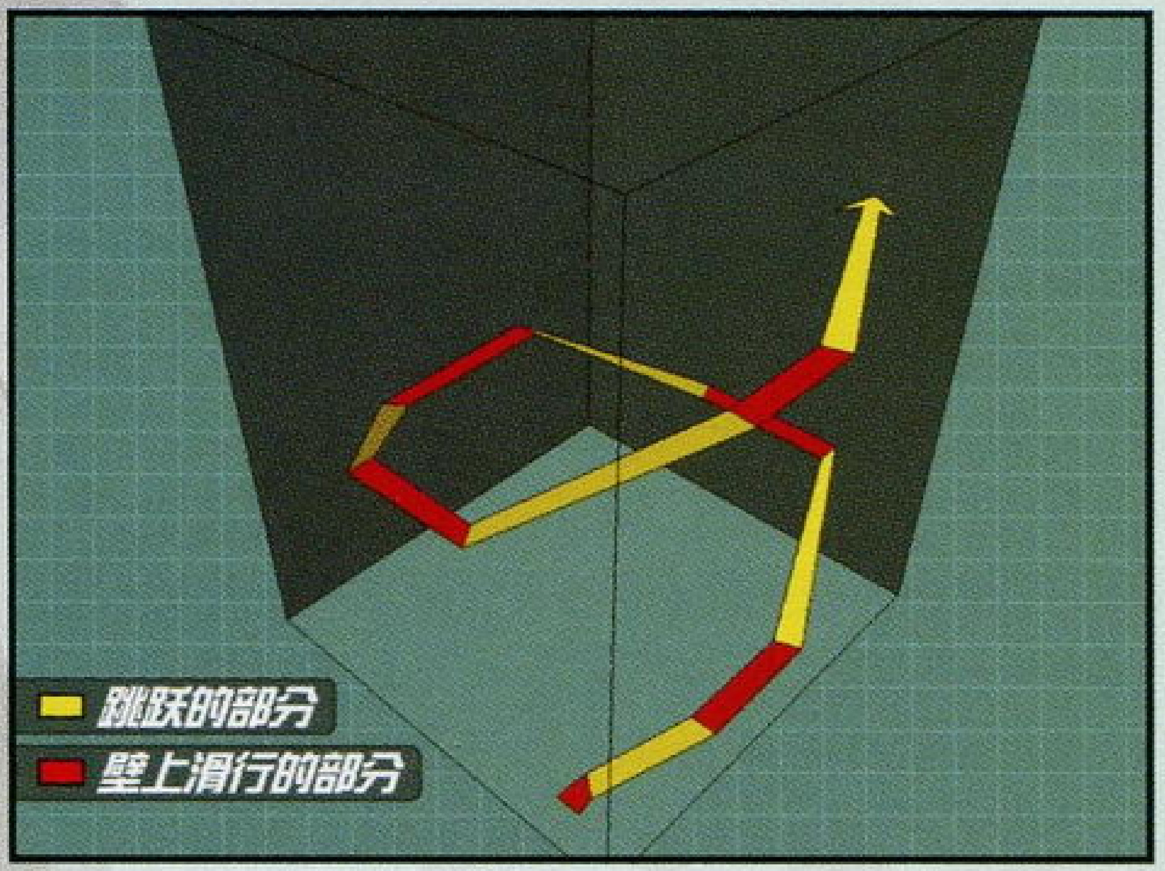


图7-1

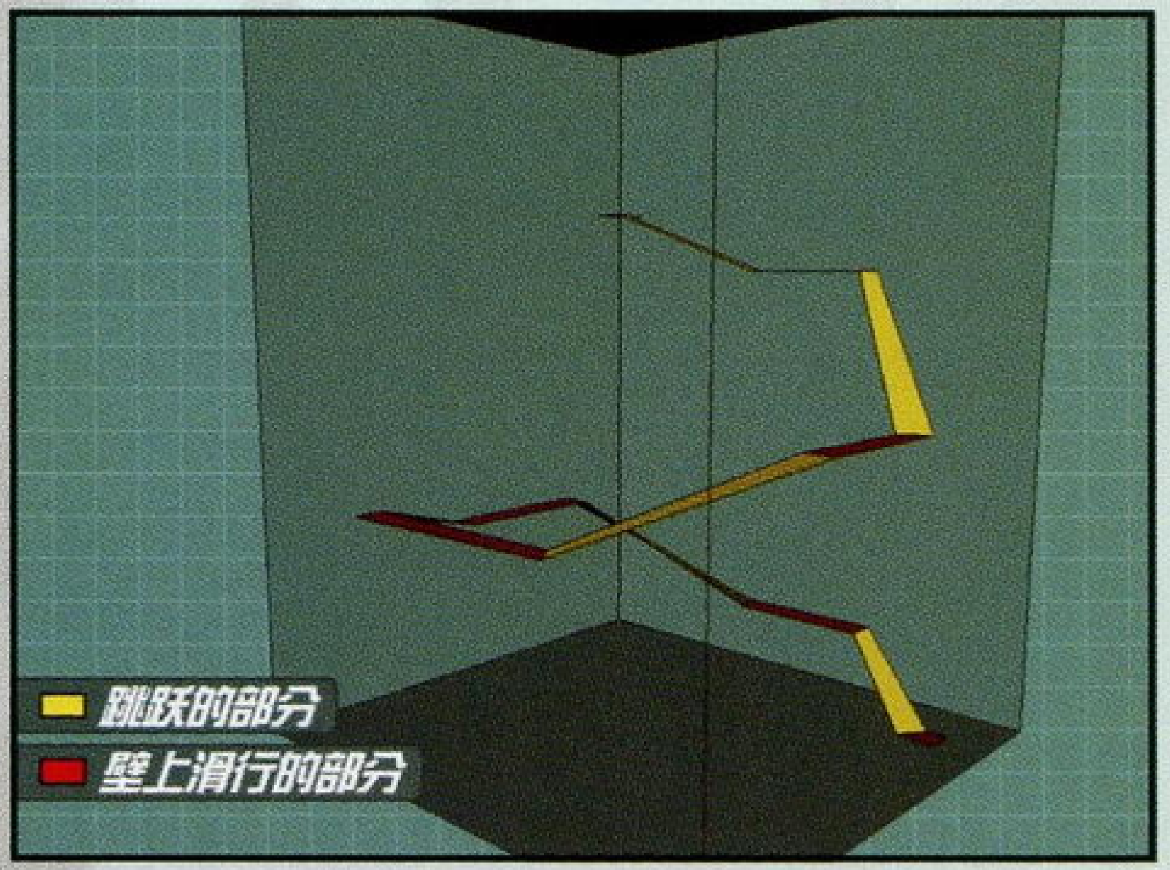


图7-2

■ トーキョー地下下水施设最深部

金磁带在刚进入本关四面都是紫色墙壁的房间就可以找到。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做10个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做50个TRICKS；

☆ 一次性达到50000分；

☆ 一次性达到70000分。

建议：第1、2、4、5项都可在3个最大房间任意一间的红色管子上完成。

第3项可以在3个最大房间里的管子和房间与房间之间的墙沿上共同完成。就是踩完管子踩墙沿，不能失误也不要着地，要提一下，房间之间的弧形地段是可以稍微着一下的，可能是与普通地面不同，而且还是能继续累计TRICK数值的。

■ ヒカグ通り

金磁带在左面分叉的一个旮旯里可以找到。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做20个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做55个TRICKS；

☆ 一次性达到300000分；

☆ 从陆桥上，从地面到顶再回地面。

建议：这5项都可在右边分叉的区域完成，里边有个比较明显的设施——吊车。

300000分要从地面上滑杆后就拼命转体，到第一个断崖处用腾空连续翻转来凑够最后的分数，要多试几次，因为分数也就刚够的样子。第5项如图8-1所示：

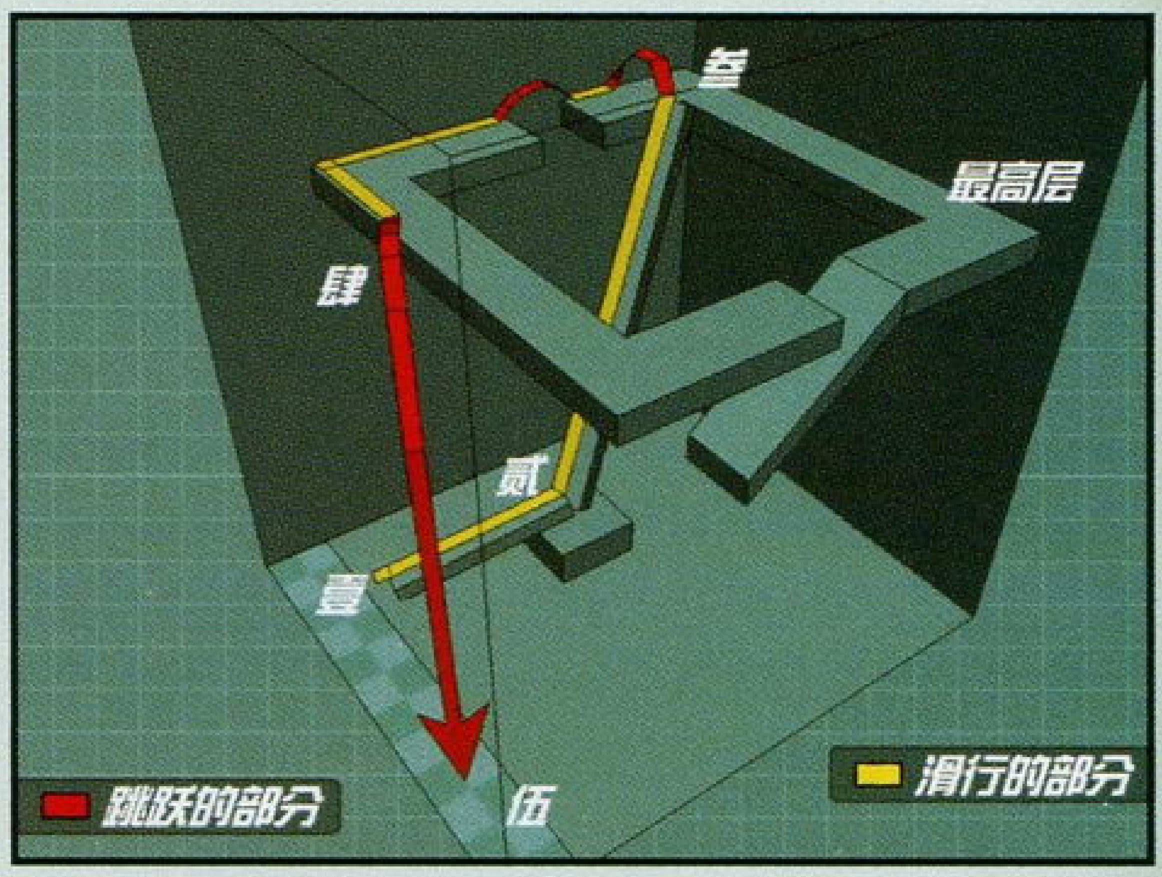


图8-1

壹：起点处；

贰：要使速度达到最快；

叁：顶端处起跳，起跳时按住下和左，使角色能向左面滑杆；

肆：跳下，不能碰任何东西；

伍：要落在这个区域，BIG SOUL才会出现。

■ キボウヶ丘

此关的金磁带在许多高压电线所通向的区域的最下层，这层陆地靠近左面的墙壁，紧贴着水面。你可以不走高压电线，靠着左侧墙边的红色铁丝架可以跳到一个高于水面的石礅，这时可以看见金磁带了，加速跳过去就可以了。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做20个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做4个腾空转体；

☆ 做60个TRICKS；

☆ 一次性达到250000分；

☆ 找一个门。

建议：第3项可以在刚进入地图不久后的第1根电线上完成，其中要做换电线、踩广告牌等动作，不要掉下来，直到完成为止（几乎要绕地图大半圈），有点难度，多试几次。第1、4项可以在高压电线处完成，从第2层的铁丝架的起跳坡起跳，跳向靠右最下边的那一根高压电线，然后马上做转体，直到完成为止。第5项的门，也是在高压电线所通向的地区，从第3层铁丝架起跳，然后向左跳，跳到最高的一根线上，滑到头就到这个门了。如图9-1所示：

注意，此后出现的BIG SOUL，几乎都是在地

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

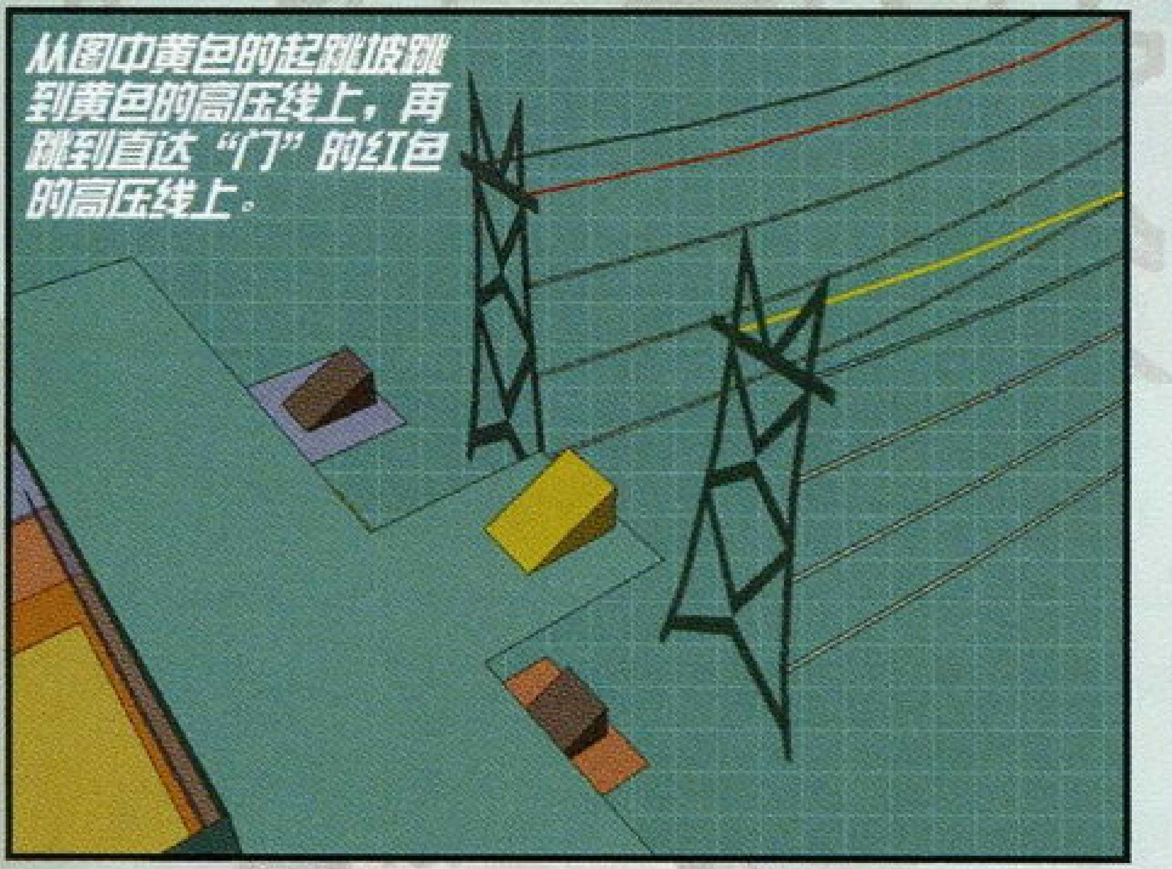


图 9-1

下的，你在房顶上可以看到有向下的铁梯可以通到地下，多搜搜这些地方。

■ **高层ビル群＆ファラオパーク**

在王之广场的底下有个铁丝网的底儿，金磁带就在那儿。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续作 20 个杆上滑行时的转体动作；

☆ 作 4 个腾空转体；

☆ 作 65 个 TRICKS；

☆ 一次性达到 110000 分；

☆ 在王之广场闪光的栏杆上滑行，绕王之广场一圈。

建议：前 4 项都可在本地最高的塔上完成。其中第 2、4 项是同时完成的，就是在外侧的栏杆上拼命做转体，在断开处向下跳去再拼命翻跟斗，注意一定要落地，不要掉的无影无踪，那样不算。最后一项程序设计有些古怪，本来很简单就能在闪光栏杆上绕一圈，但却不算完成任务，惟一的方法就是你多绕几圈，并不断做转体，几圈后下来一次，见不行马上再滑，再做转体，才会出现BIG SOUL。多试几次肯定能成功。

■ **国道ゼロ号**

金磁带在地图上方稍右那个斜的遍布小吃摊位和电线杆的街道里，藏在一堆小吃摊之中。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做 15 个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做 5 个腾空转体；

☆ 做 70 个 TRICKS；

☆ 一次性达到 90000 分；

☆ 踩板踩板踩板踩板踩板踩板！

建议：第 1 项可在开始是宽阔的马路上找条长点的栏杆，滑杆时按住后完成。第 2 项在地图左面那条带拐弯的街道的尽头有个起跳坡处完成。第 3 项比较难，可以从全地图惟一的记录点往地图方向左上方数两个栏杆开始上杆，途经记录点，到小吃街，直至第 2 个能做连续壁上滑行的地方结束，途中要不停地转体，从此电线跳至彼电线，控制滑速等。第 5 项就是有一个地方有 6 块广告牌，要你做 6 个连续壁上滑行。

■ **上空キョウリュウ街**

上来先滑红色的轨道，直到出现第 1 个和你平行的绿轨道时，就马上跳到绿轨道上，它会途经一头恐龙的脊背，是一个大下坡，最后结束到一处满是涂鸦瓶和加血瓶的地方，金磁带就在那里。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做 50 个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做 6 个腾空转体；

☆ 做 100 个 TRICKS；

☆ 一次性达到 10000 分；

☆ 轨道——秋千——轨道。

建议：前 4 项都可在红色轨道上完成。第 4 项也可在去取金磁带时所滑的绿轨道上完成，一个转体 500 分。第 2 项可以在红轨道上滑行接近本地图里惟一一座又细又高的大厦处完成，此大厦中间有两个可以着陆的空间，其中有一个空间在很低的地方，可以让你充分完成 6 个空翻而着地。第 5 项是在红色轨道第一次拧成麻花状地方的附近有两个荡来荡去的大石板，你要抓准时机从红色轨道上跳到秋千样的大石板上，然后待大石板荡回来的时候，再跳回到红色轨道上就可以了。

■ **要塞居住区**

先上到第 2 层，有个大铁柱（你第一次来这张地图时并没有，后来才有的），顺着该铁柱向上滑可以直接滑到原来关幽幽的笼子的地方，在附近会找到一个向下的管道，往下跳 3 次就会找到金磁带。

取得后，要完成的街道挑战如下：

☆ 连续做 10 个杆上滑行时的转体动作；

☆ 做 8 个腾空转体；

☆ 做 100 个 TRICKS；

☆ 一次性达到 50000 分；

☆ 顺着铁柱滑上去，着地。

建议：第 1、2、5 项都可在大铁柱处完成。第 4 项可以随便在 1、2 层的地面上找一根棕色的比较长的铁管，做转体最后接腾空完成。第 3 项可在第 1 层用原来去拆青色炸弹的方法完成，只是不要向上攀，只在一个平面上做重复动作，如图 10-1 所示：

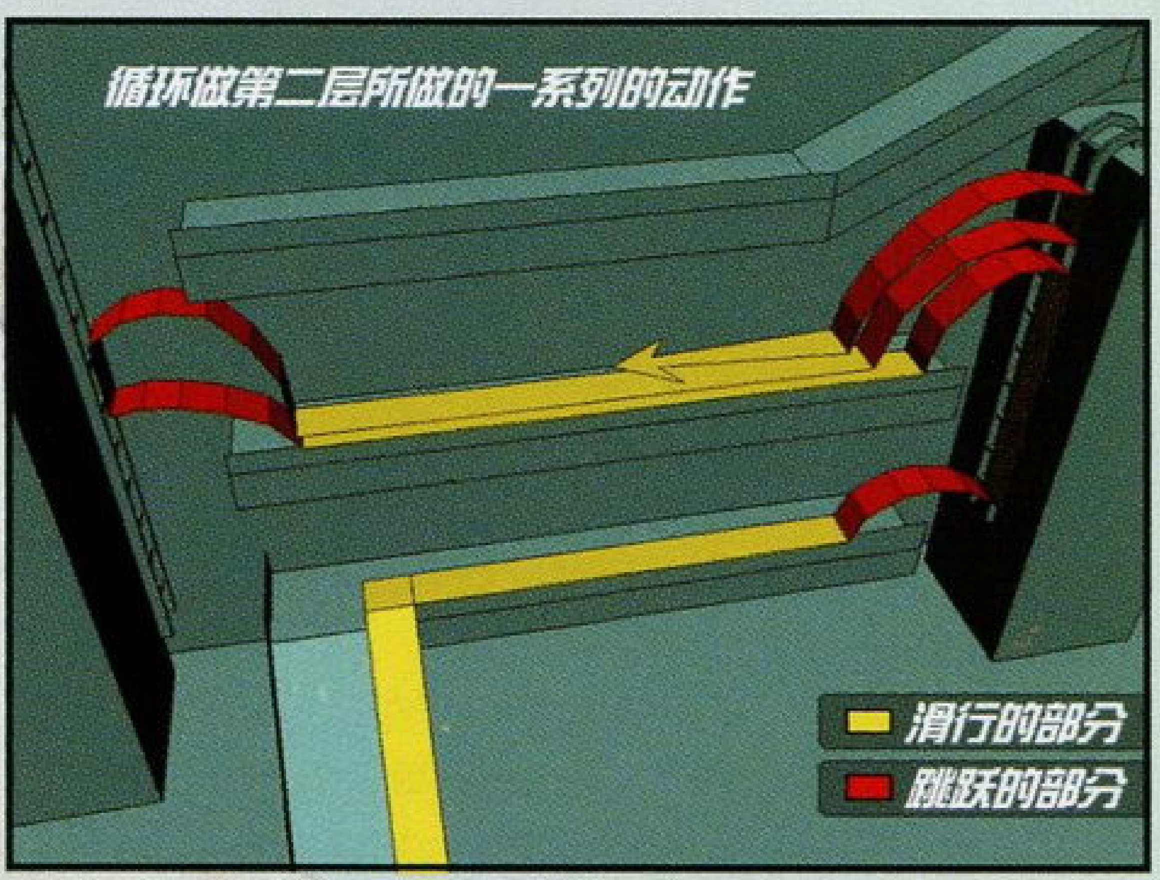


图 10-1

Xbox	SEGA/SMILEBIT	ACT	1～4 人
	2002 年 2 月 22 日发售		–
DVD-ROM	对应 5.1 声道		6800 日元

胜负师语：“这个厉害喽！”（做吴宗宪状）这篇《喷射小子未来版》的攻略已被众小编评为“2002 年度 UCG 最强投稿”！当然，就作者的文笔而言，并没有特别华丽出众之处，可以说是很朴实，但令人惊叹不已的是他们的精神，这就是杜鹃姐所说的“专业”。整个攻略中除了游戏的标题，所有的地形图、背景底图包括中文标题全都是他们自己制作的，绘制水平之高有目共睹。投稿则是使用光盘的形式，原稿的 WORD 文档居然有 190MB 那么大。此攻略在排版时只进行了局部的修改，基本忠实于原作的精神。作者肇一龙与 AKI 为北京电影学院学生，完成本文据说花了近两个月时间，在繁忙的学习生活之余能花费如此大的精力制作这篇攻略应该是出于对游戏本身的喜爱吧！我们的美编MM还说希望以后的投搞标准都能照此为范例，那她也就不会因为总是加班加点而出现黑眼圈了。（笑外加汗）

再次感谢各位积极投稿的读者，祝大家新春快乐！

话梅杂志＆3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS	SCE	RPG	1人
	1995年6月30日发售		3格
CD-ROM	–		6800日元

PS	SCE	RPG	1人
	1996年11月1日发售		2格
CD-ROM	–		6800日元

攻略透解

妖精战士 I+II

文：ct

《妖精战士 I》

阿克·艾达·利可尼

属性：无

CV：结城比吕

一代的主人公。善良温柔且深得人心的斯梅利亚王子，正统的王国继承人。他是世界上惟一被五大精灵认可并能够操纵五大精灵术的“精灵之勇者”。后来因大臣安迪鲁的陷害，背负着杀害自己的亲爷爷——斯梅利亚国王的罪名而被通缉，被迫逃离祖国。

库库鲁·莉鲁·怀特

属性：光

CV：（游戏）吉田古奈美

（动画）水谷优子

一代的女主人公，美丽的精灵之巫女，一位性格温柔开朗的女子，能够倾听大自然中各种精灵的诉说。在精灵之山与阿克相遇后，违背了家族相亲的规定，与阿克一起外出旅行。在冒险期间两人相爱，但后来不幸丧生……

朴可·阿·梅尔拜尔

属性：水

CV：（游戏）坂本千夏

（动画）水田わさび

阿克的好伙伴。虽然一副小孩子模样，但已经加入了军队，并且是个音乐天才！他自创的那首竖琴曲，无论听多少次都会让人觉得安详宁静，不知给了大家多大的鼓励。善良憨厚还能给予队伍极大支援的他是团队中不可或缺的人物。

序 精灵之山位于斯梅利亚王国的国土上，山上供奉着持续燃烧了3000年的封印之炎。传说只有继承了神之血的人们才能进入其张开的结界，也就是说普通人是无法进入这座山的。然而有一天，这里来了两位稀客。

“再往前走，就只有你们怀特家族才能进入了。”其中一个胖男人说道。他是这附近某村子的村长。

“真的会遵守约定吗？我能够离开这个村子获得自由吗？”另一位少女面带疑惑。这问题似乎早已被她问过多次。

“啊，是真的。不过在那之前，你必须要将山顶的封印之炎给……”已经不知回答过多少次这问题的村长，仍然耐心地回答。

为了熄灭山顶的火焰，少女库库鲁——传说中继承了神之血，能够进入结界的传说一族的族人，一个人朝着山顶走去。

“持续燃烧了3000年的精灵之山的封印之炎，这火焰到底有什么意义……不过现在可不是管那些事情的时候！新年一到，巴连西亚城就会来接我，这是我们一族的规矩……而且，继承了神之血的女孩还必须要与王子结婚。那种事我才不干呢！”库库鲁一边这么说着，一边靠近了火焰。她将力量通过双手输入炎中，火焰马上就被熄灭了。

周围似乎没有什么动静。正当库库鲁以为无事发生时，突然天色大变，紧跟着一个声音传来：“封印之炎终于熄灭了！这3000年以来，将我们封印的火焰……”听到声音的库库鲁，下意识地四处张望。但周围什么都没有……

不知何时开始下起了大雪。村长仰望着天空，缓缓说道：“被只有继承了神之血一族的人才能进入的结界保护着的封印之炎终于熄灭了。还真多亏了那个愚蠢的女人啊。”这时神色慌张的库库鲁回来了。“怎么了？”村长也不禁好奇了。

“声音……我听到了非常可怕的声音。我感觉一定会发生什么不好的事情……”

村长不禁笑了。对他而言，这才是一直以来所期待的结果吧。他当然明白这一切是怎么回事：“真令人意外。库库鲁也会有胆小怕事的时候啊。好了，回去吧。”

库库鲁点了点头，失神地走了。望着她的背影，村长自言自语道：“哼哼，还真是顺利啊。安迪鲁大臣一定会好好奖赏我的……”

那一夜，山中飞舞着10年未见的大雪。

10年未见过的大雪，让阿克回忆起了10年前父亲丢下他和母亲独自离家出走的事情。他有种感觉：认为只要自己前往精灵之山，就一定能够明白父亲外出旅行的原因。

拗不过儿子的执着，母亲打开了装有阿克父亲留下的装备的箱子。回忆起10年前阿克父亲离家时的情景，母亲不禁百感交集……10年前，他父亲就已经知道了今天所发生的一切。不过，母亲并没有把这些告诉阿克。反正迟早那孩子会知道一切的，做母亲的也只能这么做了。

> 调查屋中左边的镜子24次能够得到魔法卡片。

在精灵之山下，拿着火把的库库鲁正望着漫天大雪不知所措。虽然她不知道将来会发生什么事情，但她明白自己闯了大祸……就在她下定决心准备上山再度点火时，遇到了正准备上山寻找父亲线索的阿克。两人的初会并没有花去太多时间，互相简短地做了自我介绍后，阿克接过库库鲁手中的火把，代替她上山点火去了。

半路上，阿克遇到了一个怪物。它认为阿克就是熄灭了封印之炎的勇者，上前就是一击。阿克应声而倒。察觉了阿克实力的怪物判断阿克并非他所要杀掉的勇者，于是向山下飞去，准备对付毫无防备的库库鲁……

已经爬不起来的阿克，昏倒在风雪之中。这时大雪突然停止，一道光芒照在了阿克的身上，原来是地之精灵救了他。它告诉阿克，人类正在步入灭亡，而阿克则背负着阻止这一事实的宿命，这是他的父亲约苏亚与五大精灵早已约定好的。接着，阿克得到了精灵的力量，开始了与怪物的第一场战斗。在点燃了山顶的火焰之后，正准备杀害毫无抵抗能力的库库鲁的那只怪物，也因此消失了。

> 战斗开始时大家可以进行装备。战斗中按△可以使用物品，按□可以使用特殊能力、按START则出现角色的状态画面。此时再按一次START可以再度进行装备的更换。

数日后，精灵之山发生的事传到了巴连西亚城，阿克被国王召见。在接受库库鲁的送行时，她告诉阿克，自己已经读了家族传下来的古文书。书中提到她们家族在世界发生危难之时，一定要帮助出现的精灵勇者阻止世界的毁灭。库库鲁也因此下定决心，要在自己得到了书中记载的力量后，跟随阿克一起战斗。她已经认定了阿克才是精灵勇者，并希望证实书中记载的内容。

在王城的谒见大厅，国王接见了阿克。阿克将在精灵之山发生的事与精灵告诉他的话转述给国王后，国王也认为阿克就是传说的勇者。然而身边的大臣极力反对，认为阿克不一定就是传说之人，并要求阿克前往哥鲁波平原消灭出没的怪物以证明自己的力量。

在哥鲁波平原，先前国王派出的讨伐队伍的已经全军覆没，只有胆小的朴可独自躲了起来。不过在阿克的鼓励下，两人协力消灭了周围的怪物。一起回到王城将平原发生的事情向国王禀报之后，立刻传来怪物入侵王城的消息。为了再度证明自己，阿克、朴可还有照约定赶来的库库鲁三人一起消灭了怪物。国王终于相信了阿克所说的话，并希望阿克能够帮忙寻找传说中的圣柩。

此时在大臣的房间里，大臣安迪鲁正对着一面镜子报告关于最近发生的事情。不可思议的是，镜子开口说话了：“好，那就来试试雅君将军的能力吧。如果那小子是真正的勇者，到时候再作打算。”

利用机场的飞行船，阿克等人被送到了密鲁马那王国，并受到了该国将军雅君的接见。胖将军没想到传闻中拥有不可思议力量的斯梅利亚的使者竟然是群小鬼头，马上下令准备让阿克他们回国。无法忍受“小鬼”这一对待的库库鲁马上提出异议。最后将军决定先让这些孩子们去看看部下与露瓦基之森、圣巴拉沼泽两地的怪物的精彩战斗。

出了门口，早有准备的库库鲁突然将催眠品投向准备带领他们出发的士兵，让他老老实实地睡大觉。因为她认为只有他们一行人亲自去战斗，才能证明其自身实力，同时让那个“大肚子将军”对他们刮目相看。

经过两场恶战，阿克三人成功地消灭了森林、沼泽的怪物。雅君将军不得不做出让步，同意他们乘坐列车前往特约克森林。目送着三人离去，雅君若有所思道：“虽然还是些孩子，不过也许他们真的是传说的勇者。最好还是趁现在将他们解决掉。”说着，一只怪物悄然出现在将军面前。雅君命令道：“你带他们去特约克森林，然后在林子里把他们收拾掉吧。”

森林中，给阿克等人带路的士兵突然消失了踪影。取而代之出现的是大群的怪物……

林中幽处，展现在三人眼前的，是一棵美丽圣洁的精灵之树。还来不及赞叹它的美丽，被温柔的光芒包裹的恩惠之精灵已经从天而降。从精灵的口中阿克得知，自己的父亲约苏亚其实是斯梅利亚王国的皇太子。在这个国度遭到追杀后，身负重伤地逃到了这个森林，并被恩惠之精灵所救。但是，约苏亚深为人类的争斗所累，并因人类即将灭亡的事实而感到绝望，已经失去了活下去的信念……只是，约苏亚一直坚持到了最后，还将关系到人类未来的钥匙托付给了阿克。接着，精灵将“勇者之证”交给了阿克，希望他能够拯救人类的未来。虽然阿克曾不断追问自己的父亲是否真的已经死亡，但精灵最后一言不发地离去了……

> 另外如果回到斯梅利亚再去阿克家21次的话，能够得到一些增加能力的物品。由于以后家会被破坏，所以要去只有趁现在。

游侠杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

回到斯梅利亚，大家打算先去巴连西亚城，将在密鲁马那发生的一切向国王报告。在城门前三人看到了被押送的犯人特修，虽然不知道他犯了什么罪，但那双炯炯有神的眼睛让阿克和库库鲁非常在意。草草地与大臣说了几句话后，大家就前往地牢看望特修。谁知道在半路上遇到了因同胞被杀害愤怒之极、逃出牢狱想要血洗监狱的特修……将一切报告给国王后，国王也不禁为自己突然间得知了皇兄下落和阿克的真实身分而感到高兴，他甚至打算以后将王位传给阿克。为了得到父亲留给阿克的信息，阿克再度返回自己的家。但进了村后，却发现里面空无一人，自己的家已经被完全破坏。母亲、村人全都下落不明。正当阿克不知所措时，邮递员送来了一封信，这是父亲写给他的。信中指出，如果想要得到圣柩的力量，就必须要得到创造世界百态的五大精灵的协助。但它们经历了太多人类的背叛，一切该怎么做，只有让阿克自己来选择。受到了激励的阿克，决定先前往奥尔尼斯之丘取得父亲信中提到的古代传记。在那里，他们遇到了自称古代大魔法师的老头伽根。他告诉了阿克拯救五大精灵的方法，同时要求自己与众人一块同行。

包括初次与恩惠精灵见面在内，总共与之见面7次后，能够得到极其稀有的物品“きぬのおび”。剩余的6次见面分别在：アゼンダ高地将光之精灵拯救后、在ラマダ山将地之精灵拯救以后、在ニーデル的斗技场选手休息室内将风之精灵拯救以后、在水之神殿将水之精灵拯救以后、在パレンシア城地下生化研究所将炎之精灵拯救以后、在精灵之山的サルバシオの瀑布前与アークデーモン对决之后。只要每经过一个剧情便与恩惠精灵见面一次，那么最后就能得到きぬのおび。

再次见过国王后，为了寻找五块精灵石，国王允许他们自由使用自己的飞行船银诺亚前往世界各地寻找。

再回阿克家可以在家中废墟右上的角落找到ロマンシングストーン。

在机场，因倾听到自己体内沉睡的精灵的声音而赶来的特修也加入了队伍。伽根说这是宿命，命运早已安排好了这次旅程。虽然阿克一时还不是很明白他的话中含义，不过有了特修的加入自然是十分高兴。

一来到阿拉拉托斯机场，迎面就遇到一位大胡子先生。很奇怪的是，他开口便问阿克是否是在寻找精灵。在感到奇怪的同时，大家跟着他来到了他开的商店。胡子先生自称琼卡拉，他希望阿克等人能够找到遗迹ダンジョン中的召唤壶，他可以提供光之精灵的所在情报。虽不知琼卡拉能否信任，不过目前也确实没有别的线索。众人只好照办。

6F有琼卡拉的专用装备，可能的话顺便一起得到吧。

在验收了从遗迹的地下5F取得的召唤壶后，琼卡拉好奇地问阿克为何想要见精灵。而库库鲁说他们并非为了什么好处才去为别人拼命的。

听到这里，琼卡拉想起了一件陈年旧事——那时候他在遗迹中寻宝，却被怪物所困，幸而那时阿克的父亲约苏亚搭救了他。约苏亚对他说，“人类不光是单纯为了欲望才去工作的。你得救的那条性命能否为日后拜访这里的少年而工作呢？”那个时候，或许琼卡拉并没有想太多，随口便答应了约苏亚这看似无稽的要求。回想那个时候的情景，他或许也明白了什么吧……

在琼卡拉的带领下，大家来到了光之精灵的居所泽达高地。见到了光之精灵后，它希望阿克能够解放其余的四位精灵，倾听它们的声音与想法。然后光之精灵把作为信赖证明的“光之石”和“王之像”交给了阿克。

回到商店的琼卡拉着实作了一番思想斗争。最后还是决定遵守数年前与约苏亚的约定跟随阿克等人一起为人类的未来战斗。

如果现在去オルニスの丘的话，会发生很有趣的事情。如果能够听懂他们说的话，相信大家也会觉得很搞笑的。

乘坐飞行船，大家来到了另一个王国格雷西努。琼卡拉告诉了大家关于这里被称为恐怖的“人间兵器”的格斗僧人的事情。说着，便来到了话题中的僧人们的寺庙拉玛达。已经事先察觉了阿克一行人来访目的的大僧正，谎称他们的目的是为了夺取寺庙的经典，并立刻派遣僧人伊伽前去讨伐他们。无论阿克等人如何解释，伊伽都认定他们的目的就是要夺取经典。无奈之下，阿克与伊伽进行了一场单挑。

因战败而冷静下来的伊伽，带着大家去大僧正那里询问事情的缘由。谁知大僧正大骂伊伽是他们的叛徒。正在伊伽不知如何辩解时，库库鲁的家传镜子照出了大僧正的真实面目。一道光芒将它包围，它立刻燃烧起来。全身被烈炎包围的大僧正惨叫恢复了怪物的原形，向道场逃去。众人赶紧追了下去，将那些多年盘据在寺内的怪物一举消灭。

事后，认为多年来自己一直被怪物所利用而悔根交加的伊伽，带领大家上了拉玛达山，并顺利地见到了地之精灵。地之精灵告诉伊伽“技”的真髓后，将地之石交给了阿克。对地之精灵的教诲有所领悟的伊伽为了他们也为了自己，为了取得这30年来所失去的一切，决定加入阿克的队伍。

现在返回阿克家调查看牌的话，能够得到ロマンシングストーン，机会只有一次。以后再来是得不到的。最后再回一次琼卡拉的商店，能够得到召唤兽オドン，同时还能见到大家的呕吐状……

经过精灵石的引导，大家分别在尼迪尔的斗技场、阿利巴夏的水之神殿得到了另外两个精灵石。为了寻找最后的火之石，大家又回到了巴连西亚城。在地下研究室里，众人发现了可疑的东西。打败了那里的研究员后，炎之精灵被解救了出来。它告诉众人，这个研究室一直在背地里进行生命能量的研究，并且为这一目的将它抓了起来。这个国家之所以会急速繁荣起来，也是拜这种研究所赐。但这种研究终究只会夺取更多人的生命……炎之精灵把未来的命运赌在了阿克身上，将召唤兽ライジン和火之石交给了他。但所长启动了自爆装置，整个王城眼看快要爆炸。为了救助国王，阿克等人却不得不冒险向谒见大厅冲去……在那里，他们与大臣安迪鲁撞了个满怀，同时见到了被安迪鲁刺杀的国王……

在斗技场报名参赛时，如果让朴可参赛的话，一旦取得了冠军，不仅能够得到风之玉，还能够得到他的专用装备“おもちゃの指轮”。注：会见水精灵结束后，大家可以帮它消灭这附近的怪物，每消灭20只就能够从水精灵那里得到物品。另外，连续消灭100只怪物，也能得到东西。

特别节目：不久前斯梅利亚发生了一场大悲剧。本日凌晨，斯梅利亚国王遭到暗杀。而且，犯人爆破了巴连西亚城后逃走，他们是以托乌维尔村出身的阿克·艾达·利可尼为首的7人。现在，犯人仍然乘着国王的专用飞行船银诺亚逃亡中。下面，就请临时国家安全委员会的安迪鲁发表声明。……

阿克等人已经成为被全世界通缉的逃犯……

逃亡国外的大家，一时间慌了手脚，不知该如何是好。只有琼卡拉一人胸有成竹：“交给我吧！”众人用银诺亚回到了斯梅利亚，当然，他们受到了士兵的严密审问。琼卡拉称自己是克拉夫王国的王子，由于听闻了斯梅利亚国王惨死的消息，特地前来吊丧。“孤陋寡闻”的士兵就这么轻易地被骗，让他们进了机场……

为了解开圣柩的谜，阿克与库库鲁又一次进入精灵之山，为的是熄灭山上的封印之火。这时アークデーモン出现了，它告诉阿克圣柩的位置，并要求一切在那里做个了断！

进入封印圣柩的瀑布内，在进行了最后的战斗后，圣柩终于苏醒。它接受了阿克的那份希望拯救人类的心愿，与五大精灵一起进行了祝福，并将“勇者之力”和“圣母之力”分别赠与了阿克和库库鲁。走出瀑布时，周围已经被安迪鲁的大军所包围。他们一直在对阿克进行跟踪，目的就是要得到圣柩……

众人被带到了托乌维尔悬崖，就在这时，大地颤抖了起来——发生了大地震。地面出现的一道深深的裂痕，隔开了阿克与库库鲁两人。斯梅利亚的士兵们纷纷掉入了龟裂的深渊中。

“阿克——”

“库库鲁——”

无论两人如何的高声叫喊，无情的深渊还是将二人分开。仿佛为了让他们隔得更远，地面开始隆起，生成了一道险峻的岩山……

天空中终于迎来了夕阳。聚集在崖壁的一行人，准备登上银诺亚远离这个是非之地。

阿克站在崖边一动不动，心中所想的，只有库库鲁。直到朴可大声喊叫，阿克这才挥去迷茫，跟着跳上了飞行船。而在另一边，一直被留在托乌维尔的库库鲁凝视着黄昏的海面……

在那里，吹来了银诺亚起飞时带来的强风。

阿克和朴可从船上的窗口中默默注视着追赶他们的库库鲁。

终于，银诺亚起飞了。

库库鲁站在崖边，向着他们远去的方向仰望，久久未再离去……

特修·维阿·曼基

属性：火

CV：桧山修之

阿克的战友，是个强大而可靠的家伙。虽然平时有些大大咧咧，但关键时刻有他在身边，总能给人放心的感觉。作为同伴，他是个表面粗心大意但内心世界丰富的家伙。

伽根

属性：无

CV：（游戏）迁村真人

（动画）中博史

一位看似年老力衰，但实力与特修尚有一拼的老头子。传闻是穿越了3000年时光而来的古代魔法师。他有着丰富的战斗经验，还会使用一些高级的精灵法术。

琼卡拉

属性：无

CV：（游戏）绪方贤一

（动画）迁亲八

原本是个贪财的宝物商人，在受到了阿克父子及精灵的感化后，毅然加入阿克的行列。其驾驶飞行船的技术极为高超，阿克等人乘坐飞行战舰银诺亚逃离祖国后，飞行船的驾驶员之职一直由他来担任。

伊伽·拉玛达基亚

CV：（游戏）梁田清之

（动画）柴山由嵩

一直在拉玛达寺中进行修炼的僧人。自发现了寺中大僧正的秘密后，他决定与阿克等人一同旅行，锻炼自己。后来一度成为保护精灵之巫女库库鲁的贴身护卫，是个憨厚、老实、勇敢的男子汉。

www.plumbook.cn

《妖精战士II》

艾鲁克

属性：火

CV：（游戏）折笠爱

（动画）浪川大辅

二代的男主角。火之精灵的继承者兼炎之使。其家族代代均为火精灵神像的守护者，但在艾鲁克小时候，村庄被不知名的军队所毁灭。他在一夜之间失去了亲人、友人和整个家族的村人，同时还被军队带到了研究怪物“鬼面”的设施“白屋”中。后来他逃出白屋做了赏金猎人。可以说，他的童年是悲惨的。除了在白屋中的两个玩伴外，几乎没有什么值得回忆的东西。因为在村庄被毁的那一夜，他目击了阿克所乘坐的斯梅利亚王国最强空中战舰——银诺亚从上空飞过，于是认为灭族仇人就是阿克。此后他牢记对阿克的恨，希望并将其碎尸万段……也许是火精灵族的缘故，造就了他争强好胜、易怒不能冷静的性格。

莉扎

属性：地

CV：（游戏）浅田叶子

（动画）堀江由衣

二代的女主角。与库库鲁同样有着精灵巫女的资质，甚至能够与一些动物进行沟通。因为这样的关系，她也被一些神秘的人物抓走作为实验研究用。幸在运送的半路上被艾鲁克所救。得知艾鲁克的村庄与自己的村子同样被毁的悲哀事实后，她对其产生了好感。个人认为，虽然她总是很希望能够帮助艾鲁克，不想让自己成为无用的人，但事实往往正好相反。不仅在战斗中常常帮不到大家的忙，拖大家的后腿，还常常被坏人当做人质，甚至曾受敌人控制举剑向自己的同伴砍去，真是……

修

属性：风

CV：池田秀一

被大家称为“传说的猎人”，可以说在赏金猎人中，他的名声与实力都是No.1的。五年前，他在沙漠中捡到了从白屋中逃出来的艾鲁克。从此带领他走上了猎人之路。可以说，他是艾鲁克的半个养父和救命恩人。

命运，是否都是早已注定的呢？如果是这样的话，那命运到底想要人们如何做呢……

艾鲁克的梦中，再次出现了那个噩梦——发生在生他养他的故乡的那场悲剧。

村民们被不知名的军人们虐杀……一切只因为他们希望得到炎之精灵像。

死守着精灵像的人们，被那些军人枪杀。倒下的人影中，也包括艾鲁克的父亲。

怒火解开了艾鲁克的炎之力量，让他能够在一瞬间将周围的军人全部烧死，但自己却精疲力竭倒下了。认为他还有研究价值的指挥官，令人将他搬进飞行船银诺亚，送往鬼面的研究设施“白屋”……从那时候开始，艾鲁克失去了一切。即使逃出了白屋，也只能眼睁睁地看着未能一起逃出的同伴被送上手术台……笑颜从未再回到他的笑脸上，他的心中只有哀伤与复仇的怒火。

又是那个噩梦。自知不能再度入眠的艾鲁克，半夜里走出了房间去大街上吹吹深夜的清风。

从猎人工会的工头那里得知，阿鲁迪亚机场发生了暴动。一个使用奇怪能力的家伙控制了那里。虽然出动了警察，但仍旧毫无作用。为了高价的赏金，艾鲁克毫不犹豫地接受了这一差事。犯人阿尔弗雷德下令停止机场飞行船的运作，就在众人不知如何是好时，艾鲁克打破阿尔弗雷德背后的玻璃跳了进来。阿尔弗雷德大惊失色，人质也趁机逃跑。自知不敌的阿尔弗雷德赶紧逃向刚刚着陆的飞行船，艾鲁克则紧追不舍。

> 这里与先前那位作为人质的女子对话，能够得到疾风バンダナ。

进入飞行船内部，经过某个房间时艾鲁克突然感到房内有人。以为犯人躲在里面的他马上冲了进去。但在阴暗的房间里，他看到的却是一双野兽的红眼……正要打起来时，一个少女清脆的声音将野兽的行动制止了。

少女名叫莉扎，她能够控制这只野兽。见艾鲁克并不是针对她们的，她表明自己希望逃离这里。逃离？这是怎么回事？艾鲁克心中充满了疑惑。但这时外面一位男子的求救声打断了他的思绪。他立刻循声追到了飞行船的甲板，见到了召唤了4只怪物来对付他的阿尔弗雷德。

眼看寡不敌众的艾鲁克得到了后面赶来的莉扎的支援，二人合力打败了阿尔弗雷德。这时一位身着黑服的男子突然出现并杀死了阿尔弗雷德，他的下一个目标是莉扎。知道已经无路可逃的莉扎，为了不让艾鲁克卷进来主动要求交出自己：“已经可以了，再这么下去我们两个人就都会……”

听到了这句话，艾鲁克的意识一瞬间回到了5年前……那是在逃离白屋时，在不归之森中艾鲁克与玩伴密莉露的悲伤回忆……密莉露因体力不支而倒下，而后面的追兵又紧紧跟随，在这个时候，自知自己只能成为艾鲁克累赘的密莉露也说过同样的话：“已经可以了，再这么下去我们两个人就都会……”

“还在干什么？快点过来！”黑衣男子的吼声又一次打断了艾鲁克的回忆。望者眼前的情景，他的犹豫已经消散，决心将莉扎救出来——哪怕两人才刚见面，几乎还素不相识。

男子的部下见状马上开了几枪，流弹击中了莉扎。但黑衣男子马上制止了部下的愚蠢行为，他们似乎要将莉扎活捉……

艾鲁克带着莉扎逃到了他的猎人朋友修的住所。播音员正报道着机场发生的事件。听着新闻报道，再看看眼前二人的狼狈样，修已经明白了个大概。安顿好两人后，修便外出工作去了。为了治疗莉扎的伤，艾鲁克只能外出找医生。在街上四处奔波后，艾鲁克得知那位叫拉德的医生已经去了废墟之镇，于是立刻赶往那里，将正处于危机时刻的拉德救了回来。

经过治疗，莉扎已经渡过了危险期。艾鲁克也不由得暗想：虽然这个医生说话有些直，不过本事确实不错。

互相简短地做了自我介绍后，莉扎将自己被绑架的经过告诉了他。此外，她还说自己因为拥有特别的力量，而将被送往一处专门研究拥有特别能力的小孩子的研究设施。说到这里，艾鲁克感觉，那个研究设施也许与他的记忆有着什么关联。因为，他拥有能够使用火焰的特殊能力。

那一夜，艾鲁克又梦见了他记忆的残片——家人、村人被枪杀的那一幕。他的声音吵醒了莉扎。

“你没有以前的记忆吗？”莉扎关心地问道。

“……你从修那里听到的吗？我还是个孩子的时候，家族全部被杀害了。突然出现的军队把整个村子都给烧了。接着，我被军队的人给带走了。但是，在那以后的记忆就没有了。直到5年前，我倒在西阿鲁迪亚的沙漠，被修给捡了回来。”仿佛觉得很伤感，艾鲁克自我解嘲似地笑了。

为了向艾鲁克报恩，莉扎决定与他一起行动。先去猎人工会找份猎人的差事吧！但没有想到，好不容易找到的差事竟然是个陷阱。没过多久，寻找“能操纵怪物的女孩”的家伙便将这里给围了个水泄不通。这样下去会被捕的！四处张望之下，两人看到路边角落里有一扇打开的门，于是马上钻了进去。里面突然闪出了一个人影，将两人带到了酒场。包围在后面的那些警卫队的家伙们见四处无人，又跑到别的地方搜索去了。带领两人逃出来的人影是位女子，她名叫香缇，是专门做情报生意的。她明知艾鲁克二人现在正被追捕中，还要“请”他们拿1500元来买她给的情报。犹豫了一下，艾鲁克还是同意了。

为了赚钱，艾鲁克不得不再次奔往猎人公会。本想将那里的工头大骂一顿，结果却被工头三言两语给说得哑口无言……回到修的住所后，两人商量了一下，为了避免莉扎受到更大的危险，修决定跟随艾鲁克一起行动。

> 当夜睡觉之前，请先去酒场听香缇唱歌吧。在整个游戏里只有这么一次机会能够听到她的歌声，一旦天亮就再也听不到了。

赚到了足够的钱后，再次来到酒场与香缇进行情报交易。根据她的留言，大家深夜再次前来，却发现整个酒场静悄悄一片，丝毫感觉不到人的气息。这时，入口突然关闭，舞台上出现了一位男子的身影。男子自称是拥有怪物之力的新人类，并希望艾鲁克也加入他们一伙。被艾鲁克理所当然地拒绝后，双方打了起来。战败后的男子，留下了狠话：“不想让那女的死的话，就到女神像广场来吧！那时就是你们的死期。”三人走出酒场，朝着阿鲁提亚的首都布罗迪亚斯出发。

> 如果大家接续一代记录玩的话，那么这里会有阿克等人的特别剧情：朴可发现了女神像的设计图。得知了加鲁阿诺的阴谋后，阿克等人为了阻止他的行动火速向布罗迪亚斯赶去。

在布罗迪亚斯西边的小丘上，艾鲁克找到了先前分手的搭档——比比加以及小型飞行船希恩号。在详细询问了飞船的修理状况后，大家决定利用这段空闲时间，先进女神像的会场里看看情况。

> 一旦进入会场，以前猎人公会里的那些没有完成的任务委托就会全部消失，请大家一定要注意！

在巨大的女神像面前，盛大的纪念典礼已经开幕。市长加鲁阿诺正在发表演说。就在他用那极度恶心的赞美之词褒美女神像的美丽之时，他眼角的余光发现了刚刚入场的艾鲁克、莉扎和修三人。

“那么，现在就先把话放在一边，大家一起来欣赏女神的美丽之姿吧！”加鲁阿诺说完快速启动了装在女神像上的机关装置。紧跟着，市民们因为装置发出的光芒而动弹不得。就在艾鲁克等人已经坚持不住时，天空中出现了一艘标有斯梅利亚王国标志的巨大飞行船。飞船的强大火力，一瞬间就将女神像的装置给破坏了。毫无疑问，是阿克他们！他们终于在千钧一发之际赶到了！

在阿克发出了攻击的命令后，伽根对女神像使用了轰雷魔法。女神像的碎片不断落在广场上，将希望逃跑的人们的恐慌带到了顶点。众人认出那是阿克的船。自阿克他们逃离斯梅利亚后，根据安迪鲁的证词，他们已经成为了暗杀国王的世界级通缉犯……望着那巨大的飞行船，艾鲁克的脑海中又闪过了儿时的回忆——被火焰吞噬的森林与村子，以及将炎之精灵像带走的飞船银诺亚。“不会有错的，就是那个飞船上的家伙们把我的村子给……不可原谅！”说着，艾鲁克突然跑了起来，一下就冲出了会场。修与莉扎虽不知他怎么了，也只能紧紧跟在后面。

看着会场的混乱局面，对自己的计划功亏一篑而悔恨交加的加鲁阿诺利用转移空间逃了。见成功地阻止了罗马尼亚王国的计划，阿克等人马上飞离了这里。同一时间，艾鲁克不顾自己的飞船希恩号的调整还未结束，马上令其起飞，想要追赶银诺亚。对艾鲁克的这一不寻常举动感到惊讶的莉扎与修，连忙询问是怎么回事。一直在“悠闲”地飞行着的银诺亚，终于被艾鲁克的飞船给追上了。但阿克他们也察觉到了一直紧追在后面的艾鲁克的飞船，在大家无法判断后面的家伙是敌是友的情况下，阿克下令飞船开到最大战速，全力甩开艾鲁克。银诺亚渐渐地远离了希恩号，看来小型飞船确实追不过大型战舰的速度，更何况希恩号还在调整中，根本不能发挥自己原有的速度。引擎已经超过了负荷，船内的警告灯也不断闪烁着，终于引来了大火……然而，艾鲁克却完全没有要减速的意思。他似乎已经不能冷静了。就这样，失速的希恩号，堕

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

落了……

飞船坠落到了亚哥斯岛。岛上研究人员被那巨大的声音所震惊，马上前往事故现场。发现自己身在不知名的地方的艾鲁克只找到了莉扎，修不见了。与莉扎一起询问过研究所的人后，得知飞船坠落的时候，就已经没有修的人影。无奈之下，两人只有先外出逛逛。

> 注，村里有不少好东西可以拿，大家仔细些哦。

再次回到研究所的作业室，看见威尔玛博士正在修理希恩号。这时有人来报告：村里的小姑娘莉亚一个人去了遗迹，传闻那里有怪物出没……两人无法置之不理，马上朝遗迹走去。在遗迹地下2F，两人找到了已经被怪物彻底包围、正大叫着自己并不好吃的莉亚。这时，被石壁掩埋的机器人突然启动，发出的光线一瞬间就将全部的怪物消灭。

将莉亚救出交给博士后，刚才态度不好的博士也道了歉，同时答应马上将飞船修理完毕。

> （这里如果不忙去遗迹，先去博士家睡觉的话，艾鲁克能够梦见儿时在白屋的回忆。而且连续睡两次，都会有不同的梦出现。）

在遗迹里，两人好不容易将先前救了莉亚的机器人给挖了出来，然后又在地下7F将机神封印的守护者打败。得到了救助机器人用的力量单元，终于让机器人重新复活了。在梦中，艾鲁克又见到了他与密莉露一起逃走的场面。惊醒的他走出了研究所去吹吹深夜的凉风，而莉扎也跟了过来。坐在海边的岩石上，两人紧挨在一块，互相诉说着儿时的悲伤。莉扎得知了艾鲁克在白屋的经历，艾鲁克了解了莉扎的过去，命运相似的两人，心又贴近了一步……

两人回到研究所后，发现这里已经惨遭破坏。担心博士安危的两人，马上向研究室跑去。一位黑衣男子，正在威胁博士跟他们回去。似乎他们以前是一伙的。但他的要求遭到了博士的拒绝。两人救出博士后，博士终于将一直以来隐瞒的事实告诉了艾鲁克——博士曾经是鬼面研究所的一员。那些研究成功的鬼面，全部成为了罗马尼亚王国的战争道具。它们为人类带来的只有灾难。更可恨的是，那里的人们还不断搜寻拥有特别能力的小孩，将他们收集起来加以研究改造，做成强大的怪物。博士因为再无法忍受这种行为，而从那里逃了出来。

这番话使艾鲁克马上明白：那个研究设施就是他以前呆过的白屋。无法平静下来的他马上询问白屋的所在地。可惜连博士这个前研究人员也不清楚确切位置，他只能告诉艾鲁克，白屋与市长加鲁阿诺有所牵连……翌日，艾鲁克与莉扎搭乘修理完毕的希恩号，返回了阿鲁迪亚。相信着下落不明的修一定还活着的两人，直接返回了修的据点。入夜，香缇突然来访。她要两人翌日前去酒场找她。

> 醒来后马上调查床，能够得到合成用物品，以后就没有机会了。

在双方互相诉说了一番苦水后，艾鲁克要求香缇告诉他们与加鲁阿诺见面的方法。于是又一次约定在第二天的酒场见面，但晚上艾鲁克等人遇到了一位杀手……他似乎是艾鲁克的儿时玩伴智……

再度前往酒场，香缇带领二人去了加鲁阿诺的据点。在公馆内找到加鲁阿诺房间的钥匙，香缇却突然失踪。而更糟糕的是，加鲁阿诺的房间里并没有市长的人影，有的只有先前的那位黑衣男子——艾鲁克的童年好友智。战斗后他告诉艾鲁克，由于艾鲁克的逃亡，大家一个接一个地被改造。而密莉露更是……说到这里，他便停止了呼吸。就在这时，加鲁阿诺带领着部下从隐藏房间钻了出来，其中也有受加鲁阿诺指使将艾鲁克引来这里的香缇。就在愤怒的艾鲁克想要拼命时，在爆炸中出现的修高声制止了他。他告诉艾鲁克，香缇的弟弟被加鲁阿诺作为人质，所以她只能被迫听从指示。听到这里，加鲁阿诺哈哈大笑，并且恶狠狠地把残酷的事实告诉香缇："你的弟弟虽然已经接受了改造，但他在阿鲁迪亚机场已经被傻瓜猎人给杀了！"

在香缇悲伤的喊声中，艾鲁克回想起阿尔弗雷德在机场求饶的那一幕，一股难以形容的愤怒感充满了他的全身。不出几个回合，艾鲁克等人轻松获胜，眼看无力抵抗的加鲁阿诺却大笑地说道，自己只不过是加鲁阿诺的替身而已！

警察也闻讯赶了过来，而艾鲁克却无视警长的赞扬，向香缇为自己杀了她弟弟的事情道歉。并希望她能够在自己救出白屋的同伴后，再为弟弟报仇。不过，香缇并没有责怪他……

另一方面，成功破坏了女神像的阿克等人，在对近期出现的大量鬼面进行了分析后，决定分别破坏全世界的鬼面研究设施。而阿克自己，则准备独自寻找被称为"白屋"的秘密研究设施……

通过修得到的情报，艾鲁克等人知道了白屋的大致位置在沙鲁巴大沙漠的某个绿洲之中。众人乘坐希恩号来到西阿鲁迪亚，在连续经历了沙暴、怪物与强盗团的袭击后，总算来到了不归之森。没错，这里就是以前不断在艾鲁克梦中出现的重要的场所。靠着密莉露牺牲自己，艾鲁克才能够逃出这里。而现在为了拯救大家，艾鲁克毫不迟疑地走了进去。

另一方面，白屋内的加鲁阿诺正通过监视器观察着艾鲁克他们的一举一动。与他一起的，还有已经成为了罗马尼亚四将军的安迪鲁……

终于找到了白屋的艾鲁克他们，望着只有3人守护的大门，一时不知该如何是好。突然，艾鲁克像是想起了什么，马上转身来到了一个地下水道的入口。这里以前他与密莉露脱逃时用过。或者正因为如此，所以他才记忆犹新吧……

在连续经过了数场艰苦的战斗后，几人总算找到了被研究人员称为"样本M"的密莉露。为了救出其他的孩子，密莉露带着他们来到了艾鲁克梦中的那所公园。非常奇怪的是，那些孩子一个个都仿佛没有见到众人似的，完全听不到他们的高声呼喊。忽然加鲁阿诺的笑声响遍了整个公园，孩子们也一个个变成了怪物，向众人袭来……

与看到孩子们一个个变成怪物而无比愤怒的艾鲁克相反，加鲁阿诺脸上始终带着贪婪的喜悦。突然，艾鲁克脚下的地板打开，他与密莉露一起掉了下去……

终于将艾鲁克这一强大的研究材料弄到手的加鲁阿诺，为了取得他的最佳状态下的实战数据，带着胜利的喜悦下令给艾鲁克做体力回复。同时，让研究人员开始对密莉露施加能量。

与此同时，被关在地下室的密莉露，言行已经被能量所控制，开始对艾鲁克发动攻击。就在艾鲁克已不知如何是好时，他心中听到了密莉露的呼叫——"请杀了我吧，我已经不是从前的我了"。

正如加鲁阿诺所说，密莉露是整个研究设施内最强的样本。在艾鲁克斩中她的那一瞬间，密莉露恢复了本来的意识："我做不到，要我杀害艾鲁克，我做不到……救救我，艾鲁克！"

观察到密莉露的这一现象而感到极度困惑的加鲁阿诺，终于对其施行了最后的手段——不顾其生命危险而将精神控制能量开到了最大。再度被控制的密莉露，一下就将艾鲁克震飞了。面对她的再度攻击，艾鲁克面临了前所未有的危机。终于，少女的能量超出了界限，精神力失去了控制。大火烧毁了精神力控制器，导致了研究所内相关仪器的爆炸。研究人员与加鲁阿诺也不得不连连后退，同时惊讶少女竟然有如此强大的精神力。被艾鲁克紧紧抱住的密莉露终于恢复了意识，但她的身体已经极度虚弱。这时研究所内的警告灯与汽笛同时开启，不停地报告："发现了入侵者——阿克。"

西阿鲁迪亚上空，阿克乘坐的银诺亚正急速接近。连鸟儿们也感到了周围的异常纷纷远飞。银诺亚开始不断投下炸弹，知道已经坚守不住这里的加鲁阿诺不得已下了撤退的命令，但他在离去之前又一次留下了恨毒的诅咒："密莉露啊，你就在心爱的人怀中美丽地消散吧！"发觉了自己体内变化的密莉露，赶快催促着艾鲁克快逃。接着，她就在完全不明白怎么一回事的艾鲁克面前爆炸了……

整个白屋都在颤抖。一直干等着艾鲁克的修、香缇与莉扎心中也是焦急万分。就在这时，被全世界通缉的阿克出现在了他们面前。看到因不知艾鲁克下落而伤心欲绝的莉扎，阿克发动魔法将地面炸开了一个洞，带领大家跳了进去。在隐藏的房间内，他们找到了因密莉露的爆炸而失去了意识的艾鲁克。修判断出艾鲁克并没有死，但周围的建筑已经彻底崩溃。在无路可走的情况下，大家跟着阿克上了银诺亚，终于逃离了这个人间地狱。不过，整个过程中，艾鲁克一动也没动。似乎，无论在心灵中，还是在身体上，他都受到了难以愈合的创伤……

在银诺亚上，琼卡拉告诉了修等人自己一行被安迪鲁陷害的事情。虽然修希望马上能够去罗马尼亚找加鲁阿诺算账，不过为了治疗艾鲁克的伤，最后还是决定先前往阿克他们的祖国斯梅利亚。那里有能够治伤的精灵巫女库库鲁。

载着濒死的艾鲁克的银诺亚，终于来到了斯梅利亚的托乌维尔。琼卡拉抱着艾鲁克飞速地向神殿跑去……经过库库鲁的治疗，艾鲁克总算是保住了小命……安下心来的修决定拜托库库鲁让他们前往罗马尼亚找加鲁阿诺算账。回答了几个问题后，库库鲁将他们送到了巴连西亚城。为了打听了前往罗马尼亚的飞船情报，修与香缇开始了搜索行动……而负责照顾艾鲁克的莉扎，也独自一人回到了她的故乡弗雷斯。

> 经常光顾酒场的话能得到情报，与一位男子商量好后，前往クイナの丘收集4个微かに光る石。独自一人掉落在海岛上的香缇，得到了一位参加比武大会的斗士加鲁加的协助，并乘坐着飞行船前往了罗马尼亚的机场；莉扎则在自己的故乡遇到了老者伽根。在一番辛酸的战斗后，两人也一同出发向罗马尼亚前进。

在莉扎展开故乡旅行的数日后，一直昏迷不醒的艾鲁克在梦中梦见了所有他失去的人，也得到了他们的关怀，他们的鼓励使得艾鲁克从梦中苏醒，意识也总算回到了现实世界。从床上坐起来的艾鲁克注意到周围环境的变化，这里是哪里？自己怎么了？完全不明白的艾鲁克只好在神殿里散步。不一会儿，他见到了库库鲁。见到已经基本痊愈的艾鲁克，库库鲁着实松了口气。但是当艾鲁克从她口中听到阿克的名字时，态度骤然大变！眼前这个女子，就是杀害他的家人、村人，烧毁村子的元凶的同伴！库库鲁知道自己肯定无法向他解释清楚，只好让他自己前往巴连西亚城去亲眼目睹一切真相……

就在艾鲁克正准备进入已经成为废城的巴连西亚时，朴可突然掉了下来。那强烈的冲击，连周围的石头都被压碎。可爱的朴可自称自己正被高价悬赏中，但艾鲁克却怎么看都不像……明白艾鲁克就是库库鲁所说的"新同伴"后，胆小的朴可马上请他跟自己一起前往城内的地下室寻找一样东西。虽然过了这么久，朴可还是很孩子气，不过艾鲁克却被他那独特的待人方式所打败，连拒绝的话都说不出口……

进入废旧的地下仓库，这里已经是一片狼籍。并且地面也跟着崩塌，那挡住了他们返回的出路。无奈下，朴可只有凭借记忆使用废弃的电梯道，一直来到了地下生化研究室。艾鲁克打量着这里的四周环境，正当他注意到一个巨大的胶囊物时，突然强烈的光芒包围了他，接着炎之精灵出现了。经过炎之精灵的解释，艾鲁克也终于明白了一切的

www.plumbook.cn

事实，同时也了解到阿克并非他的仇人。不过不妙的是，安迪鲁当初抓走的斯梅利亚的那些村民们，即将被一个个处以死刑……刻不容缓。朴可把可以随时返回库库鲁神殿的リーフの珠交给了艾鲁克，并希望他能够尽快将这件大事通知到那里的伙伴们。

另一方面，独自一人前往巴连西亚塔的朴可，在半路上迷失了方向。焦急的他四处乱找，却误打误撞地遇到了死敌安迪鲁，并被轻而易举地抓了起来，成了引诱阿克等人出现的诱饵……

再次回到巴连西亚塔的艾鲁克，从守卫的口中得知了朴可被捕的消息，于是化装成守卫的打扮堂堂正正地从正门进入，一路冲到了地下牢将其救了出来。不过他们在逃出这里时，被巡逻的士兵们发现。最后在准备摆脱追击之时，他不幸掉入了陷阱。发现了房间中的机关秘密后，二人一路过关斩将冲出了底层，并找到了关押村民的场所。为了村民的安全，艾鲁克决定独自一人留下阻止安迪鲁的追击。颇费了一番心思后，村民总算平安被营救到了库库鲁神殿那里。顾不得歇口气，他们马上又乘坐银诺亚向罗马尼亚出发，前去与莉扎他们汇合。

另一方面，独自一人的修，为了寻找进入四周被巨大墙壁包围且安装了无数防空装置的罗马尼亚王国的方法，不断地在工会与酒场中探听情报。终于找到了一位非常可靠的知心同伴——特修。二人为了能够顺利潜入罗玛尼亚，决定实行列车爆破计划——由特修引开守护的注意，修同时在列车上安放一定速量的炸药。一旦炸药爆炸，那么势必会使整个列车隧道的形势大乱，这样两人就有足够的时间穿过隧道，潜入罗马尼亚。同一时间，莉扎、伽根以及香缇等人也差不多同时赶到罗马利亚国境。很快大家就能合流了。

修、特修；莉扎、伽根；朴可、艾鲁克；香缇、加鲁加。几乎在同一时间，他们四组人不约而同地分别从四个地方冲进了城壁。不过，也各自遇到了由加鲁阿诺制造的，大家所认识许久的同伴的假冒者……

被加鲁阿诺抓住的伊伽，这时从独房里逃了出来。从先前的骚乱当中，他已经知道同伴来到了附近。为了减轻他们的负担，伊伽决定自己先去破坏制作那些假冒者的幻影怪物装置。这样一来，同伴们接下来的战斗，也应该会轻松许多吧……

在一处交叉道上，四组人很巧合地遇到了一起。由于先前假冒者的事情，使得大家还不敢放松警惕。就在气氛极度紧张的时候，掌握着一切情况的伊伽终于赶到了。不过，虽然他已经说明自己破坏了幻影怪物装置，现在站在这里的全是同伴，但由于自己也拿不出任何证据，反而使大家怀疑的目光一致转移到了他的身上……

从这里开始，大家终于又能够全体行动了。不过，大家还是得选出自己需要的主力阵容。毕竟出场人数有限。另外，这附近还有一处能够休息回复的房间。大家好好利用吧。

在分别干掉了加鲁阿诺派出的6个假艾鲁克和6个假特修后，加鲁阿诺又突然派出了石像一般的机械怪物！它们发出的光芒完全控制住了大家的行动。见计划成功，得意忘形的加鲁阿诺开始对身边的赏金猎手大肆吹嘘机械怪物的威力。谁知听了加鲁阿诺的介绍后，赏金猎手却带着鄙视的眼光嘲讽说这不过是罗马尼亚王国用完即丢的道具而已。赏金手一边说着，一边以干净利落的动作破坏了机械怪物的控制装置。震惊的加鲁阿诺，不断猜想着眼前男子的身分，只见男子脱去了赏金猎手的伪装，露出了本来面目——阿克！面对着这一大漏着，恢复了自信的加鲁阿诺丝毫没有惊慌，原来他早已将自己改造成了鬼面，并准备以这一身体对大家进行毁灭性的打击……

虽然与加鲁阿诺的战斗以胜利告终。但在银诺亚上，大家又得知王国密鲁马那对格雷西努发动了侵略。并且指挥这次作战的指挥官，就是以前阿克他们遇到的雅君。阿克等人担心这一行动与罗马尼亚四将军秘密执行的“殉教者计划”有所关联，于是马上开动银诺亚朝格雷西努飞去。

接下来的大部分内容，由于篇幅不够的关系，不得不改成流程……请大家参考右边的流程表。

在空中城内，安迪鲁解开了暗之力量的封印，刹那之间，整个世界发生了大崩坏。

一直呆在神殿内的库库鲁也感觉到了世界的变化。暗之支配者为了完全的复活，需要怀特家族那些继承了神之血的人的力量。库库鲁，自然成了它的首要目标……就这样，直到消失之前，口中还不断喊着阿克名字的库库鲁，被暗之支配者吸了进去……

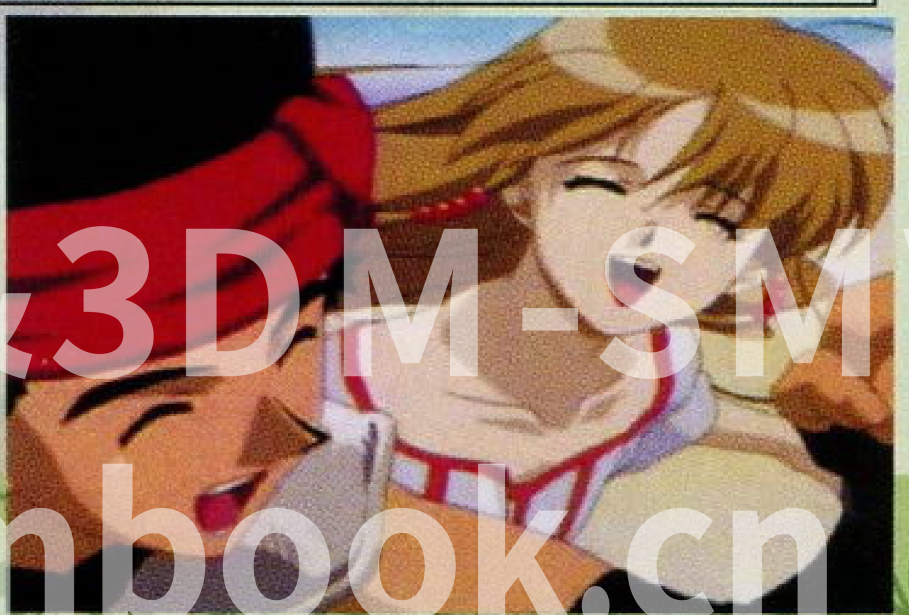
复活后的暗之王，立刻将已经没有利用价值的安迪鲁干掉了。它得意洋洋地告诉阿克，库库鲁已经成为了自己身体的一部分。目前的暗之王因此成为了不死之身，众人似乎已经无计可施了……但已经失去了肉体的库库鲁，这时利用自己仅存的意识将暗之王的行动牢牢地控制住，同时让阿克趁此机会将魔王封印。当然，在这种状况下，一旦使用了全部的精灵之力将暗之王封印，阿克自己也会没命……不过，阿克也并没有犹豫什么，他举起手中的剑，用尽全力刺进了暗之王的体内……

崩坏后的全世界，满目疮痍。被大水淹没的城镇，以及……冒着黑烟的精灵之树……

回到了地面的艾鲁克等人，望着这眼前的景象，不禁哀叹不已。艾鲁克更是绝望地说道：“我们是为了什么而战斗着呢？阿克，你又是为了什么而死？仅仅为了让我们看到只有绝望的未来吗？世界都已经毁灭了。而活下来的我们，又做些什么？”

看着这么消沉的艾鲁克，莉扎也不知该如何安慰。不过，阿克与库库鲁的声音突然出现了：“不要舍弃希望。世界只是变得荒芜，但并不是毁灭啊。生命，并没有断绝，也绝不会消失。只要这个世界还存在，就不要放弃希望……将这个世界再次改变的，是你们与你们的后代哦。拜托了，艾鲁克……”

前往拉玛达寺庙
ペイサス国立图书馆
上街搜索盗取经典的犯人（上街与10个男子对话后，去图书馆2F与搜查官对话）
前往ノヤム原野将经典追回
去拉玛达山解开经典封印
前往国境线攻击敌军
去グレイシーヌ搭乘银诺亚
前往莉扎的故乡フォーレス的ホルンの村
ラムールの街发现人们的奇怪行为
ギーア寺院解救混乱了的居民
ブラキア的グーズの街
ルワガの村
领主の馆
ルワガの村，加鲁加完全丧失了战意，将自己关进了小屋
バンザ山
ミルマーナ的アジャールの街
军本部
アジャールの街
ニエンの森
海底油田
アミーグ的モレアと街（酒场）
长老之馆，为了得到进入神之塔的许可，大家不得不交给长老1万元……
神之塔
バルバラード的ムハド
封印的遗迹
金字塔，由于沙暴，大家只能退了回去
ムハド，刚要离开猎人公会时有人请大家去酒场
カナラ沙漠
テュケの洞窟
去サリュ族的帐篷
再度前往金字塔
回到库库鲁的神殿
バレンシア城四处收集情报
ダウンタウン，去酒场打听情报
パレンシアタワー一直上到99F，同时库库鲁神殿也遭到攻击
在库库鲁神殿，派出阿克或莉扎回到过去（个人一直都是选的阿克）
いにしえの神殿
バレンシア城迹，决定找齐五大精灵
通过斯梅利亚机场来到グレイシーヌ
去拉玛达寺打听情报后再去拉玛达山
前往ニーデル，发现这里的人都变成了石头
在ミスロ发现一张纸条，于是前往斗技场
得到风之精灵的力量后来到アララトス的ガザルア
アゼンダ高地，在那里无法前进只好再回ガザルア寻找办法
再回アゼンダ高地，通过后得到光之精灵的力量
前往アリバーシャ的エルザーク
找到了进入水の神殿的方法后在神殿内得到水之精灵的力量
回到パレンシア
いにしえの神殿
阿克（莉扎）回到了现代后，众人决定进攻殉教者之塔
殉教者の塔
进入ロマリア的クズ铁の町
去ロマリアトンネル阻止敌人10回合
在ロマリア市街地，众人一口气向王城突入
众人乘坐银诺亚进入空中城
（注意，一旦进入，就不能再回到地面，请大家做个备份记录吧！）



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一代在拉玛达寺庙内能够进行修炼，不光如此，大家还能够回答这里僧人提出的问题，回答正确的话，就能够得到一些物品。

Q1：今、パーティの仲间は全部で何人だ?

A：7人

Q2：アーク、ククル、ポコの次に仲间になったのは?

A：ゴーゲン

Q3：トッシュの能力で、単体最强の攻击力を持つのは?

A：樱花雷爆斩

Q4：パレンシア城にいる王に仕える大臣の名前は何だったか?

A：アンデル

Q5：トヨーケの森で出会った、绮丽な精灵の名前は?

A：惠みの精灵

Q6：スメリア王から授かった、飞行船の名前は?

A：シルバーノア

Q7：次の内、ポコの乐器にないものは?

A：ピアノ

Q8：异空间からの攻击で敌にダメージを与えるアークの能力は?

A：ゲイルフラッシュ

Q9：そこに行けば、运命づけられた仲间と出会うという场所は?

A：パレンシア城门

全部回答之后便能够得到“ラークの纹章”。如果能够将寺中的修炼全部通过的话，就可以得到物品“幻兽之牙”。在见过炎之精灵后再去拉玛达寺，可以回答新的问题。

Q1：スメリアビジョンで指名手配のニュースが流れているが、写真が公开されていないのは?

A：ククル

Q2：ミルマーナのヤグン将军のペットは?

A：サル

Q3.アークのフルネームは?

A：アーク·エダ·リコルヌ

Q4.ゴーゲンを捕らえているモンスターの名前は?

A：ラリュウキ

Q5.ヘモジーの国はどこか?

A：クラーフ岛

Q6.アークの父の名前は?

A：ヨシュア

Q7.アークの母の名前は?

A：ポルタ

Q8.アーク达が3番目に出会う精灵の名前は?

A：かたなの精灵

Q9.ポコが下にはいている物は?

A：タイツ

Q10.シルバーノアの乘员で、バッチの相棒といえば?

A：チョピン

Q11.スパイはどこにいた?

A：ミルマーナ

Q12.セーブデータのシンボルになっているのは?

A：アーク

Q13.スメリアのダウンタウンにいる醉っぱらいの名前は?

A：ヤマモト

Q14.アークザラッドの续编は?

A：でる

Q15.アークザラッドのスタッフは?

A：なやむ

Q16.首都の军オフィスには、实は地下50阶のダンジョンが……。

A：作りたかった

Q17.遗迹ダンジョンの一番下にいるものは?

A：ないしょ

Q18.ラマダ寺で扉が开いた时に见える人の数は?

A：21人

Q19.ストーンサークルでチョンガラが见付けたアイテムは?

A：すごいアイテム

Q20.ちょこの发の毛の色は?

A：泽あって茶色

全部回答完毕后，就可以得到“古代的指轮”。

遗迹ダンジョン是本作的隐藏迷宫。一代一共有50层。中途不能记录。敌人也会越来越强大。不过在第50层能够遇到自称世界第一大魔法师的ちょこ。能否见到她，关系到二代里她的加入问题。二代中可以去迷宫的71F，以下是新增20层的详细资料。

地下51层

登场怪物 グリーンスライム6只：LV.50

宝箱 1个：土蜘蛛

地下52层

登场怪物 ゴーレムマスター1只：LV.50、アイアンゴーレム2只：LV.50

宝箱 1个：魔法のりんご

地下53层

登场怪物 ゴーレムマスター3只：LV.50、アイアンゴーレム6只：LV.50

宝箱 1个：シャインナイフ

地下54层

登场怪物 マントラップ6只：LV.50

宝箱 1个：サファイア

地下55层

登场怪物 アシッドスライム6只：LV.50

宝箱 1个：复活の药

地下56层

登场怪物 アシッドスライム4只：LV.50、ポイズンオーク2只：LV.50

宝箱 1个：不知火

地下57层

登场怪物 ポイズンオーク4只：LV.50、ビーストマスター2只：LV.50

宝箱 1个：ケープ

地下58层

登场怪物 ビーストマスター4只：LV.50、フロストギガント4只：LV.50

宝箱 1个：ミスティックカード

地下59层

登场怪物 フロストギガント3只：LV.50、マンイーター3只：LV.50

宝箱 1个：いい爆弹

地下60层

回复·地上脱出ポイント

登场怪物 なし

宝箱 1个：いいタンザナイト

地下61层

登场怪物 マンイーター3只：LV.52、ピエロ3只：LV.52

宝箱 1个：至高の强力果物

地下62层

登场怪物 ピエロ3只：LV.52、ダークスライム4只：LV.52

宝箱 1个：ミスティックドレス

地下63层

登场怪物 ダークスライム4只：LV.52、アースギガント3只：LV.52

宝箱 1个：いい爆弹

地下64层

登场怪物 アーマーイーター4只：LV.52、暗の道化师2只：LV.52

宝箱 1个：强烈なみなぎる果实

地下65层

登场怪物 暗の道化师4只：LV.52、アースギガント4只：LV.52

宝箱 1个：クリスタルロッド

地下66层

登场怪物 アースギガント6只：LV.52、スライムボンバー1只：LV.52

宝箱 1个：アックスボマー

地下67层

登场怪物 ソードイーター6只：LV.52、スライムボンバー1只：LV.52

宝箱 1个：スレイヤー

地下68层

登场怪物 ソードイーター3只：LV.52、フレッシュゴーレム3只：LV.52

宝箱 1个：チークネイル

地下69层

登场怪物 ゴールデンスライム8只：LV.52

宝箱 1个：すごいアイテム

地下70层

回复·地上脱出ポイント

登场怪物 なし

宝箱 1个：ルーンアックス

如果大家是接着一代的进度进行游戏，并且在一代迷宫遗迹的地下50F收到了ちょこ的话，那么在2代中可以再次让她加入的。（PS：WSC的那代《妖精战士》，她也可以加入哦。）其方法如下：

当剧情进行到可以前往クレニア的时候，位于クレニア机场右下方的时之森是可以进入的。按照上、下、右、右、左、左、上、上的方法可以进入トココの村。在这里能够见到ちょこ。在她家住宿一夜后，翌日按照右、右、上、上、左、上、上（或者右、下、下、左、左、上、上）的方法来到墓地。最后再次回到时之森时，ちょこ便能够加入。

听说即使不接续一代进度，只要在二代中再去一次迷宫的地下50F也一样可以。不过我没有试过，所以不能保证有效哦。

ちょこ的能力觉醒步骤：

1.首先要加入我方，并且等级在55以上。

2.将ガルアーノ打败后，再回到时之森，阅读墓地的石头。

3.出时之森时发生事件，选“いいえ”。

4.回她家里调查左边的仓库。得到一把钥匙。

5.发现全村人都变成怪物后，打败任意一只怪物会发现这是幻觉。立刻停止攻击，全体去左下的墓地。

6.在墓地只攻击发亮的墓碑。

7.剧情中后段，将アンデル打败后，再回时之森的村庄，发生事件。

8.完成上面全部步骤后去遗迹ダンジョン的地下50F（遗迹外面有通道，可以直接去50F。在地下50F另有通道，一直下到F71打败一个BOSS后，就可以得到新的能力。）

Happy Tomorrow

I walk out this morning at there
I believe that I have feeling bored
Too many doesn't care to do
So stop crying
I love dance and sing much to free on the ground
Sing it Oh! Want you sing it, baby
Please save, please save my life, anyway
The song I sing to me
Sometimes I've been seem look so nil far away to me
Sing a song and play with me
With me, my dream have never changed
We are looking out a happy tomorrow
Looking out a happy tomorrow

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

生化危机

biohazard®

文：LightLucifer

一

这是一个极为普通的黄昏。

至少在那个噩梦般的事件来临一个多小时前，吉尔·瓦伦蒂安还是这样想的。

1998年7月24日，浣熊市。

坐落在俄勒冈州南部的这个城镇大概有近百年不知道“恐慌”为何意了。一直以来，老一辈的人总是对这里的良好治安状况津津乐道，而历史上数任警署署长也曾为此多次受到司法部的嘉奖。不过现在看来，这一切似乎都要改变了。

“近日，安布雷拉公司已成功研制出一种在治疗哮喘病方面有显著疗效的新药，为此，我们专门采访了……”

“又是安布雷拉。”吉尔撇了撇嘴，不满地嘀咕了一句。

警署办公室内，百无聊赖的吉尔举起咖啡呷了一口，随意地将目光游荡在电视和忙碌的同事之间。如果没有人说明，大概谁都不会相信这位性感迷人的金发女子竟然会是浣熊市警署精英部队S.T.A.R.S.中的一员。

而至于安布雷拉……近几年来，无论你走到浣熊市何处，都会看到这个公司的醒目标志。从1992年这个大型跨国制药公司资助市长的市区医疗设施建设以来，仅仅用了不到半年的时间，它就成为了城市的经济主宰，近80%的市民或多或少都与其有一定的牵连。

“如果安布雷拉倒台的话，这个城市的经济也将在同时崩溃。”经济学家欧里姆·弗朗西斯曾经发出过这样的感慨。

这时，电视画面突然改变了。女播音员接过一旁递来的纸条，用一如既往的甜美声线播送着上面的消息。

“现在插播一条特别新闻。近日来犯下数起罪行的那群神秘杀人犯再度出现，有人在森林里发现了几具尸体，从现场看死者估计只是普通的露营者。”

吉尔放下了咖啡，办公室里的其他人也不约而同地停止了手中的活，齐刷刷地将目光投向屏幕。

警署第一次得知神秘杀人集团的存在，已经是一个多月前的事了。5月31日上午6:10分，911收到了来自约翰逊一家的报警电话，可当30分钟后警车抵达现场时，他们发现的却是数具残缺不全的尸体。

虽然警方迅速封锁了现场，但神通广大的新闻界还是得知了那里发生的一切，并聚集到了警署的门前。署长布莱恩·艾隆斯迫于无奈，只得在上午9:50召开了新闻发布会。

“法医认为约翰逊一家是被一个大约10人的团伙攻击致死的。我们怀疑罪犯是极少数仍生活在美国的黑脚族信徒之一。根据死者残缺的尸体和身上的牙印来看，他们死前曾备受折磨。目前我们还未找到凶手的下落，一旦有新消息会立即通知各位的。”

那时吉尔还认为这只不过是一起普通的邪教杀人事件，但之后又接连发生的数起类似案件不但令她改变了看法，更已经使得城镇陷入了前所未有的恐慌中。

“我们不禁要问，警察究竟在干些什么？我们交纳的税金又究竟让他们用在了什么地方？”

在播放完数段犯罪现场的录像后，镜头转向了直播室，电视台邀请来的中年嘉宾正对着镜头义愤填膺地怒叱着。

“你以为我们喜欢这样吗？”吉尔无奈地耸了耸肩。

不知为何，虽然局势不断恶化，但艾隆斯局长却一直禁止S.T.A.R.S.介入此案，只是将其交由普通犯罪科处理。这让吉尔百思不得其解，而在昨天，艾隆斯终于派遣S.T.A.R.S.的Bravo小队前往发案最多的阿克雷山区，进行搜寻受害者以及调查的双重工作，可是……

这时，有人突然从背后拍了她一下，将她吓了一跳。吉尔扭头一看，同属S.T.A.R.S.的搭档克里斯就站在自己身旁，脸上满是凝重的神情。

“准备一下，20分钟后出发。”克里斯说道。

“喂，究竟是怎么回事？”一头雾水的吉尔问道。

克里斯顿了一下，盯着搭档的眼睛说道：“Bravo小队同总部完全失去联系……已经超过24个小时了。”

“什么！”吉尔一惊，杯中溢出的咖啡浸湿了她的衣袖。

1998年7月1日夜21:44，阿克雷山区森林地带。

黑夜中，笼罩在蒙蒙雾气中的森林简直就像一个想要吞噬一切的巨大黑色恶魔。从直升机上看去，吉尔不由地产生了这样的感觉。

她瞥了一眼机舱内的众人，无论是队长阿尔伯特·威斯克、一脸络腮胡子的中年武器整备员巴瑞·博顿、驾驶员布拉德·威克斯、负责车辆整备的约瑟夫·佛斯特，还是搭档克里斯·雷德菲尔德都是一脸的严肃。也许是多年都与危险事件打交道的缘故，不详的预感同时侵袭着Alpha小队所有的队员。

在绕着森林盘旋了十几分钟后，吉尔终于通过探照灯发现了密林中央的那个东西。

“看，克里斯！”

那是一架坠毁的直升机，机身上S.T.A.R.S.的标志仍清晰可见。

几分钟后，Alpha小队所乘的直升机在事故现场不远处的一块空地降落了。

“约瑟夫，你过去看看。”当全体队员都走出机舱后，威斯克向部下说道。即使是在黑夜中，他仍然没有摘下那已成为自己标志的墨镜。

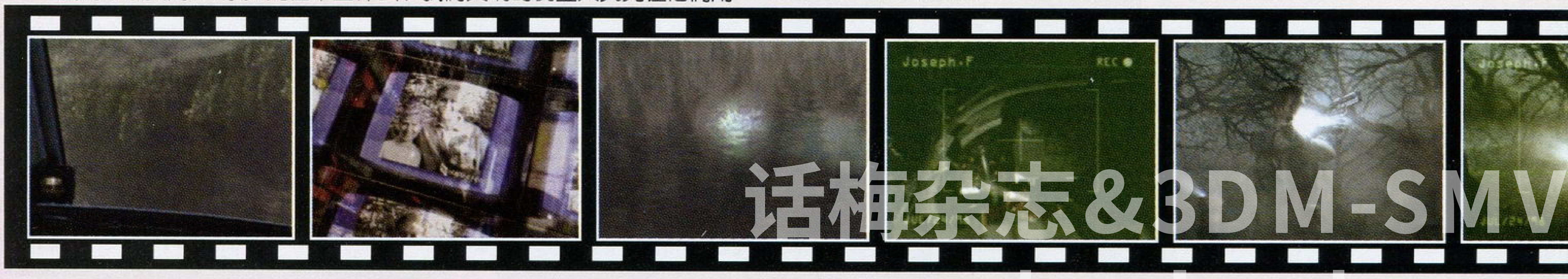
约瑟夫点了点头，走向坠毁的直升机并打开机舱门钻了进去，而其余人则站在不远处注视着那里。不到几秒钟，约瑟夫的惊呼突然传入了他们的耳中。克里斯迅速跑上前，拉起了惊恐的从机舱内爬出的约瑟夫。透过机窗，所有人都看到了惊人的一幕：Bravo小队的驾驶员爱德华·杜威惨死在驾驶舱内，他张大了嘴巴，浑身沾满了自己的血渍，一只眼珠突出到眼眶外，几乎掉落出来。

这绝不是普通飞机失事所能造成的景象，经验丰富的几人对望了一下，心中一致得出了这个结论。可是，究竟是怎么回事呢？

“……分开调查周围，看看能发现些什么。记住，绝对不要离开队友的视线。”威斯克率先打破了沉默的气氛，冷静地下达了命令。

虽然月悬高空，但林中的树稠密得连一丝月光都透不进来，干枯的树枝张牙舞爪地伸向阴沉沉的天空，薄薄的迷雾慢慢扩散在整个森林内，令众人都被这无形的恐怖笼罩着。

吉尔右手持枪，另一只手拿着微型手电仔细搜寻着周围。而在她不远处，约瑟夫正小心翼翼地透过瞄准镜扫视着前方，手微微颤抖着，刚才的那一幕让他至今还心有余悸。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

突然，一种奇怪的、仿佛是某种野兽的声音隐约传入他的耳中，约瑟夫急忙回身，将手电照向不远处的灌木丛，但却什么都没有发现。隔了片刻，他如释重负地嘘了口气，放下了枪。可就在那一刻，惨剧发生了……

“啊——！”

枪声及约瑟夫的惨叫声回荡在森林的上空。吉尔转身望去，映入眼帘的骇人景象几乎让其怀疑自己是否身处梦中。数只狗状的怪物将约瑟夫扑倒在地，正在不断撕咬着他。约瑟夫拚命地挣扎，可怎么也无法起身，撕心裂肺的惨叫声接连不断地从丧尸犬身下传来。

吉尔不断向怪物开枪射击，可因恐惧而颤动的双手却让子弹全部射偏。她呆呆地看着逐渐停止挣扎的约瑟夫，食指依然不住地扣动着扳机，丝毫没有发现枪膛内已是空空如也。此时，一只丧尸犬慢慢将头转向了吉尔，口中依然不停咀嚼着约瑟夫的血肉。

当看到怪物向自己冲过来时，吉尔方才从恐惧中惊醒。她转身想逃，可却摔倒在地。望着猛扑向自己的丧尸犬，吉尔仿佛已经感到了死神的降临。而在这危急关头，克里斯及时挽救了她的性命。

“快跑！”在将那只跃向吉尔的丧尸犬击落后，克里斯大喊一声拉起搭档，两人一同拼命地向后跑去。此时其他的丧尸犬也纷纷撇下已死的约瑟夫，向S.T.A.R.S.的队员们扑来。而更严重的是，布拉德看到这一切后，竟害怕地抛下众人驾机逃跑了。“回来，布拉德！”克里斯向上空大声呼唤，可直升机不久后便消失在阴沉的天幕中。

“克里斯，这边。”威斯克一枪将逼近克里斯的怪物击倒后，沉声喝道。

克里斯没有丝毫犹豫，和吉尔一同扭头就跑。丧尸犬在被枪击倒后只是在地上翻了个滚，但随即又起身奔向这边。“该死！”巴瑞一边开枪掩护两人一边不住咒骂着。

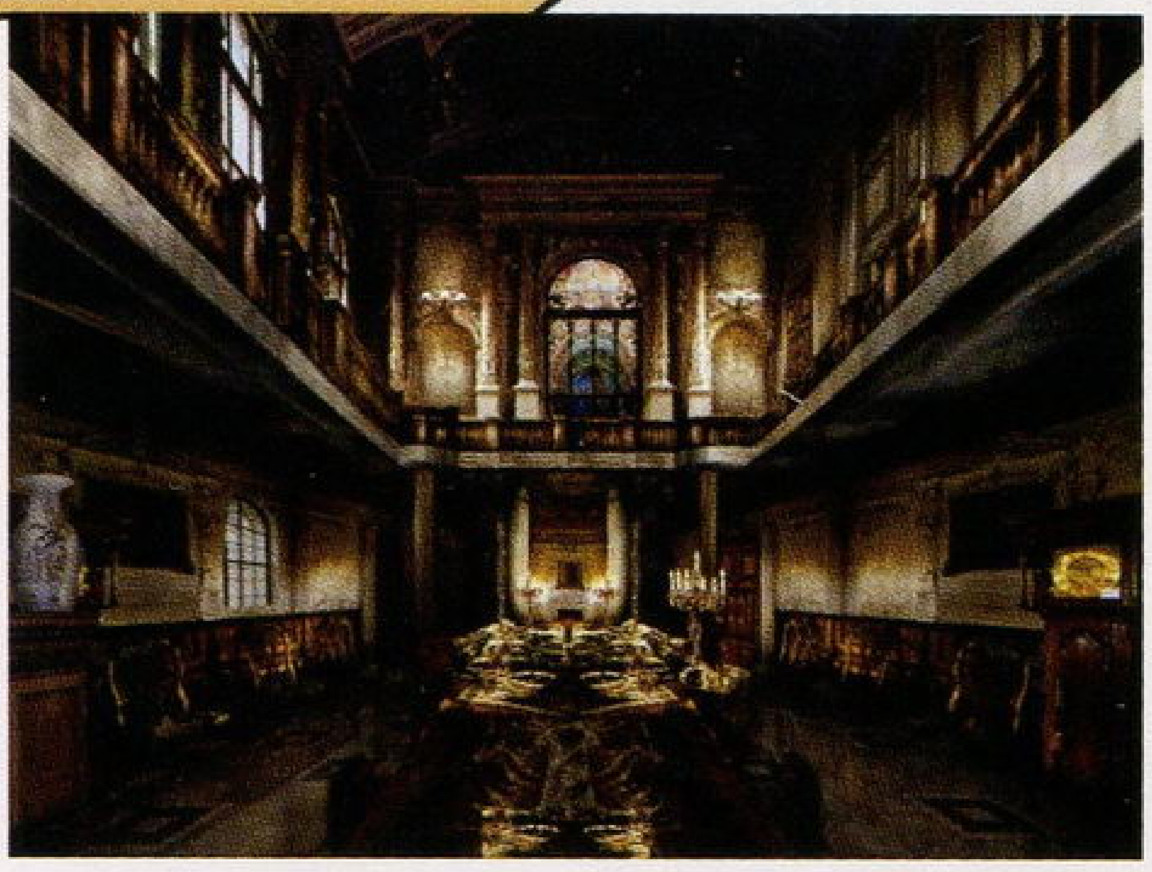
“去那间洋馆！”

当听到威斯克的喊声后，吉尔才注意到远方那间大屋的存在。在这阴暗的森林中，它就静静矗立在那里，无边的黑暗让其显得毛骨悚然。不知怎的，一股更强烈的恐惧感在她看到洋馆的那一瞬间便完全笼罩了她的身心。但此时，已经没有别的选择了……

不久之后，吉尔等人逃入了洋馆，将丧尸犬紧锁在门外，密林中此起彼伏的嚎叫尤其可怖。

在关上门的那一瞬间，吉尔几乎认为自己已脱离了危险。

她不会知道，在那里等待着他们的，将是更恐怖的噩梦……



整个大厅洋溢着浓厚的巴洛克风格，鲜红的地毯从门口一直铺向正中的楼梯最顶层，而无论是错落有致的水晶大理石地板还是金碧辉煌的装潢都透着一股高贵庄严之意。但奇怪的是，虽然厅内灯火通明，但直到现在，几位幸存者还没有听到屋内传来一丝声响，整个洋馆内仿佛都已被静寂所占据。

难以名状令人压抑的静……

吉尔双手扶膝，好不容易才使呼吸平稳下来，而约瑟夫临死前的惨叫仍不断回荡在她耳边。

“这是什么地方？”巴瑞环视着整座大厅问道。

“不知道。”威斯克回答道，“但能肯定的是这绝非普通的洋馆。”

“等一下，克里斯呢？”吉尔转过身来时才惊讶地发现，站在大厅内的只有自己、威斯克和巴瑞三人而已。而刚才还同自己在一起的搭档此时却失去了踪影。正当她想跑出洋馆时，威斯克叫住了她。

“不行，吉尔，外面太危险了。”

“可是克里斯……”

突然，左侧房间响起的一声枪响打断了两人的争论，威斯克循声望去，疑惑地自语道：“克里斯……？”

“不……”吉尔低声自语道，因为那意味着搭档现在已陷入了危险中。

“吉尔，你去看看究竟是怎么回事。”威斯克说道。

“我也去。”巴瑞忽然插话道，“克里斯和我是老朋友了。”

“好吧。”威斯克点了点头，脸上依然没有一丝表情，“我守在这里，小心点。”

两人走向左侧房门，吉尔握紧手中的枪，向巴瑞使了个眼色后，缓缓将门推开。巴瑞冲进门去，举枪警惕地环视着房间的每一个角落，但几秒钟后，他便垂下了心爱的左轮。

这是一间普通的餐厅，整齐摆放在长餐桌上的烛台将屋内照得格外明亮，但桌上零乱的餐具却显示出这里似乎发生过什么。

“滴答、滴答……”座钟的钟摆一如既往地来回晃动着。

巴瑞向吉尔点了点头，两人从两侧开始了搜索。正当吉尔走到房间一半时，巴瑞向其发出了呼唤。

“吉尔，我想你最好过来一下。”

巴瑞蹲在餐厅尽头的暖炉前，背对着吉尔招了招手。吉尔走过来，看到的是地板上一滩红色的液体。

“这是什么？”

“……血……”巴瑞用食指蘸了一下液体，谨慎地放到嘴里尝了尝后低声说道。他站起身来，看着吉尔：“我继续留在这里调查，你去其他地方看看还能找到什么线索吧。但愿上天保佑这滩血与克里斯无关……”

说完这句话，巴瑞又蹲下身去，吉尔环视了餐厅一周，确定这里已没有其他可疑之处后，将目光投向了身旁的那扇木门。

“吱——啦——”

有些破旧的房门打开的声音在这寂静的空间内显得是如此刺耳。吉尔皱了皱眉头，走进了面前那条窄窄的走廊。

突然，走廊拐角处冒出了一种模模糊糊的奇怪声音，吉尔弄不清那究竟是什么，但听上去有些像人咀嚼食物的声音。此时，弥漫在空气中的另一种味道也在刺激着她的嗅觉神经。

那是夹杂着血腥的尸臭味。

吉尔下意识地打了个哆嗦，不详的预感刹那间将她的心紧紧抓住。她定了定神，慢慢向走廊尽头走去。

第一步，吉尔脚落地的声音轻得连自己也听不见。

第二步，臭味变得越来越浓烈。

第三步，座钟的滴答声一下下敲击着她的心弦。

第四步，那种奇怪的声音依然没有停息……

当走到第九步时，她拐过了走廊拐角。就在扭头向那方看的一瞬间，她僵立在原地，脑袋内突然传来了“嗡”的一声，仿佛这个身体已经不属于自己了。

在那里，她看到了只有在地狱才会出现的景象……

沙发前，一个身穿绿衣的男子背对着吉尔正贪婪地啃咬着身下那具还微微颤动的躯体，口中不时发出满足的怪叫，鲜血从其嘴边滴落到眼珠几乎瞪出的被害者的脸上。那是一张吉尔熟悉的无法再熟悉的面孔，就在几天前他与自己以及队友们还在谈笑风生。

Bravo小队的侦察员——肯尼思·J·苏利文。

就在这时，绿衣男子似乎也感觉到了什么，他低声嗥叫着，缓缓将头转了过来。

惨白龟裂的皮肤，灰白色的眼珠……那决不是一张人类的脸！以往曾数次在恐怖电影中见到

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

过的丧尸形象刹那间跃入吉尔的脑中。

她畏缩着后退了两步，背撞到了墙上，全身因为巨大的恐惧而剧烈颤抖着。这时吉尔才注意到，那股尸臭并不是肯尼思身上传出的，其来源正是眼前的这个怪物！虽然枪就握在手上，但此时的吉尔几乎没有想到要开枪抵抗，充斥在其脑中的只有“逃跑”这两个字而已。她闪过猛扑向自己的丧尸，没命般地向着餐厅跑去。

“巴瑞！”吉尔推开门踉跄着跑到巴瑞身后，指着向这边走来的丧尸喊道，“有怪物！！”

“怎么了？”巴瑞站起身来不解地问道，但映入眼中的那个生物让他倒抽了一口冷气。

“交给我吧！”他大喊一声，看着伸出双手向自己不断逼近的丧尸，举枪瞄准了它的头部。三声枪响后，丧尸直挺挺地向前倒在了地板上，四肢仍在微微抽搐着，大量的鲜血从它身下涌出。

“……这究竟是什么东西？”巴瑞看着地上的怪物，仍然不敢相信自己的眼睛。

“肯尼思被它杀了。”吉尔说道，想起刚才的一幕她仍心有余悸。“不管怎样，我们先去向威斯克报告吧。”

巴瑞点了点头，两人向大厅的方向走去。

可是，接下来的发生的事情更让他们感到这座洋馆的恐怖——威斯克竟然神秘失踪了！大厅依旧灯火通明，空间内弥漫着令人窒息的宁静。

吉尔与巴瑞面面相觑，一时竟变得手足无措。

“……先是克里斯，现在又轮到了威斯克……”吉尔喃喃说道。

“这里看来没有什么值得调查的东西了。”沉默了一阵后，巴瑞冷静地说道，“我们分开寻找威斯克，我回餐厅继续调查，你去洋馆的另一侧看看。这座洋馆过于庞大，我们一不小心就会失去联系，先从一层开始调查吧。如果发现了什么的话就在这里碰面怎么样？”

“知道了。”吉尔点了点头。

巴瑞向她做了个“保重”的手势后，回头向餐厅的方向走去。看到巴瑞的背影消失之后，吉尔低头凝视着手中的枪，几秒钟后，她咬了咬牙，好像下定了什么决心似的，转身走向大厅另一侧的房门。

打开门后，出现在吉尔面前的是一条狭窄的走廊，透过墙上的玻璃向外望去，看见的只是无穷无尽的黑暗。吉尔静静地走着，将枪紧紧握在手中，警惕地注意着周围的情况，但充斥在走廊内的只有死一般的寂静。她所能听到的，只有脚踏在地板上的嗒嗒声，以及自己的心跳声。

突然，一声巨响从背后响起直刺入她的耳中。吉尔浑身一颤，几乎惊得掉下枪。离她几米外，一只破窗而入的丧尸犬正俯下身呲牙咧嘴地瞪着她，喉咙中发出“呜呜”的声音，作势就要扑上来。回过神来的吉尔急忙跑向走廊的另一侧，在怪物追上之前推门逃离了这里。可接下来，另一个危机又接踵而至……

吉尔站在卫生间正中，失魂落魄地望着倒在地上的丧尸。在几分钟前，它突然从盛满污水的浴缸中爬出抓住吉尔，吉尔拼命挣扎，在它张开大嘴向自己脖子咬来的危急瞬间抽出匕首直刺进它的脑袋，挣脱之后开枪将其头部打得稀烂，大量的血水及脑浆喷溅在她的脸上。

看着地上只剩下半个头的丧尸，吉尔再也控制不住胃中突然涌起的液体，她捂着嘴飞奔到马桶前，几乎将昨天的饭都要吐出来。虽然只待了不到20分钟，但这如同地狱般的鬼屋简直快让她的神经崩溃了。这与胆量无关，以往即使面对再凶残的罪犯时，她也从来就没有流露过丝毫的畏惧，可是，现在要战斗的对象却是这种怪物……

“上帝啊，救救我吧……”在将脸上的污渍洗干净之后，吉尔抬头看着镜中的自己，喃喃地说着。

二

22:30，距离吉尔踏进这间洋馆，已经过去近25分钟了。而此时，强烈的睡意又一次向吉尔袭来。

她用力摇了摇头，将睡魔从脑中赶走。如果是平时，自己大概早就在床上进入了甜美的梦乡，可如果此时在这里稍微打个盹的话，那降临在她身上的命运便只有死亡。

整个洋馆都已被丧尸控制，它们游荡在每个房间、每条通道，四处寻觅着可供啃食的鲜活躯体。魔鬼似的呻吟声若隐若现，直叫人毛骨悚然。

“也许，它们是被病毒感染的人类？”

无论是它们身上的衣服，还是其他的一些细节都带给她这种感觉。在同丧尸战斗了几次之后，这个疑问也在吉尔的脑中变得越来越大。而不久后发现的某样东西更是证实了她的猜想。

“艾玛，我已经尽全力想让自己存活下来，为的只是能再见你一面，但我的努力顶多只能拖延这不可避免的事实罢了；我已经被感染，而一旦被感染上便是无药可救了，除非在我失去我身上惟一和它们不同之处前，结束我的生命……”

“那就是，我对你的爱……”

吉尔凝视着手中沾血的信，忍不住又一次小声念诵着上面的内容。那是她不久前从一具尸体身上找到的东西。

在知道敌人不是魔鬼，而只是被病毒感染的人类后，那种对丧尸的恐惧感也从吉尔的心中渐渐消失。但另一重忧虑同时涌上了她的心头。

“病毒……会不会也会在某种时候将我感染呢？”

想到这里，她无奈地叹了口气，因为她压根就对这一切无法预测。在沉默了片刻后，她将那封信放进口袋，继续向不远处的会客室走去。

在穿过前厅后，吉尔抵达了一层她所负责搜索部分的最后一个场所——会客室，而在那里，她竟然发现了一支霰弹枪，这对现在的她来说简直可以说是最需要不过的东西了。吉尔毫不犹豫地将挂在墙上的枪取下，但此时墙壁上突然发出了“咔嗒”一声。吉尔吓了一跳，连忙退后两步凝视着墙壁一动不动，但过了半分钟也没有其他异常情况出现。

“我也太敏感了。”她苦笑着摇了摇头，转身向屋外走去，又一次回到了前厅。但就在她将门带上的那一瞬间，巨大的轰鸣声突然从上方传来。吉尔迅速抬头，映入眼帘的景象几乎让她浑身的血液在瞬间凝固：正上方的天花板正缓缓向下降去，不久之后就将抵达她的头顶！

吉尔转身想返回会客室，可机关的作动却使得门已自动锁上。她急忙跑向另一扇门，但那里的情况也并无二致。

“威斯克！巴瑞！”

她用力地敲着门，拼命地喊道。可她自己也清楚这两人能听到求救声的几率微乎其微。威斯克下落不明，而巴瑞现在应该还在远端的餐厅调查，自己的声音压根就不可能传到那么远。望着上方不断下落的天花板，吉尔虽然仍竭力呼喊着，可绝望的阴影已渐渐将其紧紧笼罩。

就在这时，门外突然传来了一个男子的声音。

“吉尔，是你吗？”

是巴瑞！

“巴瑞，我这边的门被锁住了，快点把门弄开，快点！”吉尔就仿佛一个突然抓住了救命稻草的溺水者一样跪在地上喊着。

门把手响了两下，但看来从另一侧也无法将门打开。

“退后，吉尔！”巴瑞举起左轮瞄准门锁后沉声喝道。

一声枪响过后，巴瑞将门拉开，倒在地上的吉尔出现在他面前。而此时，天花板已经落到了离地面不足一米的地方。在千钧一发之际，他伸出手

www.plumbook.cn

去，一把将吉尔拖了出来，随即室内便传来了天花板与地面接壤的巨响。

“好险啊，吉尔。差点儿你就变成三明治了。”巴瑞耸了耸肩，用调侃的语调说道，试图缓解一下坐在地上惊魂未定的吉尔。

“……谢谢，巴瑞。”这时吉尔的心跳也渐渐平静了下来。她站起身来，向巴瑞投以感激的眼神，可是一丝疑问忽然涌上了她的心头。

“多亏你在这儿我才能得救，可是……巴瑞，你不是说在餐厅那儿调查吗？怎么会跑到这儿来的？”

“这个……”面对吉尔的询问，巴瑞显得有些紧张，“我、我只是突然觉得这里可能有什么值得调查的东西罢了。好了，别闲聊了，现在我们的首要任务是找到威斯克和克里斯。”

巴瑞好像不想再涉及这个问题，转身就想离开，但吉尔的声音让其停下了脚步。

“我欠你的，巴瑞。”吉尔盯着巴瑞的眼睛，再度向巴瑞表达了由衷的谢意。

“……别放在心上，那没什么的。”说完之后，巴瑞推门走出了走廊。

看到队友离开后，吉尔弯腰拾起几乎让其丧命的霰弹枪，闭上眼深吸了一口气，转身向另一侧走去。

“下面，该去二楼看看了。”

她这样想着。

23：21，洋馆二层。

Bravo小队也许已经全部都死在这座洋馆里了。不久前发现的肯尼思与佛斯特的尸体不由得让吉尔如此悲观地想着。而且，她更是不得不亲手“杀死”了原本风趣诙谐，而现在却被病毒感染而以丧尸的身分复活，并向自己凶残地袭来的队友佛斯特·斯拜尔。

“如果这是个噩梦的话，就请让我从梦中赶快醒来吧。”

吉尔紧紧闭上眼睛在心中默默祈祷，而当她把眼睛睁开时，眼前的景象依然没有丝毫改变。

这时，一个男子的呻吟声忽然断断续续地传入吉尔的耳中。吉尔脸色一变，握紧手中的枪缓缓走入了拐角处的大理石走廊，但出现在其眼前的景象却让她大吃一惊。

“理查德！？”

在走廊的另一侧，Bravo小队的通讯员理查德·艾肯正踉跄着扶着墙，慢慢倒在地上。吉尔急忙赶到他的身旁蹲下，这时她才发现队友衣服上的斑斑血迹。

“理查德，你究竟怎么了？”吉尔急切地问道。

理查德艰难的睁开眼睛，费了好大劲才认出吉尔。“这里……是地狱……，怪物……全都是怪物……”略带黑色的血液顺着他的手臂流下，手臂上被牙齿咬过的巨大伤口清晰可见。“巨蟒……有毒……”

“毒？理查德，坚持住！”

此时吉尔猛然想到不久前从洋馆医务室取得的蛇毒血清，她立即取出并为队友注射。过了几分钟，理查德原本笼罩着一层黑雾的脸上渐渐恢复了红润，但剧痛仍使他全身剧烈颤抖着。

“谢谢你，吉尔。”他抑制着喉咙里的呻吟，从口袋里拿出一个对讲机递给吉尔，咬牙用微弱的声音说道，“拿着，你也许能用得上它。先去找其他的队友吧，休息一下我就会跟上你的。”

吉尔迟疑着接过对讲机，还想说些什么。但当看到理查德不容拒绝的眼神后，她只好点了点头，向走廊的尽头跑去。

在几分钟后，她走进了二楼尽头处的房间。但正当在那里她四处搜查之时，一种“嘶嘶”的奇怪声音忽然从房间后侧传来。吉尔下意识地转头向后望去。这时，令她震惊的事情发生了。

就在离她不到两米处，一条十几米长，足有水缸粗的巨蟒正昂然而立，不断扭动着身躯，它将头伸向吉尔，张开血盆大口，两支粗大的毒牙不断滴下绿色的毒液。

正当巨蟒想袭向吉尔时，一声枪响逼得它停止了攻击。吉尔回头望去，赶来的理查德正举枪瞄准巨蛇。

“PAYBACK TIME！”他大喊一声，继续将子弹向巨蛇射去。在他与吉尔两人的合力攻击下，没过多久巨蟒的身体便轰然倒地，震得整个阁楼微微颤动。

看到怪物已动弹不得后，吉尔长吐了一口气，转身面对着走向自己的理查德，微笑着说道：“多谢了。”

理查德耸了耸肩，做个了“无所谓”的姿势。他刚想和吉尔说些什么，可这时他惊恐地看到，巨蟒竟然又睁开了眼睛，并以快得令人难以置信的速度向吉尔猛滑过来。

“吉尔！”理查德大喊一声，用力将吉尔推到一旁。吉尔猝不及防，摔倒在地上。当她回头向原本两人站着的地方看去时，却看到了让她永生难忘的一幕。

理查德的前半截身体已被巨蟒咬在口中，他的两条腿在巨蟒口外来回折腾着，撕心裂肺的惨叫声不断传入吉尔耳中。两秒钟后，理查德已经被巨蟒完全吞入腹中，而那惨叫声依旧挥之不去。

“畜生！！”愤怒的吉尔一把拿起地上的枪，将所有的子弹都宣泄在巨蟒的身体上。感受到剧痛的怪物拼命扭动着身体，扭身向后方逃去，很快便钻入来时的洞中失去了踪影。

吉尔呆立在那里，心中再度因同伴的惨死而掀起愤怒与悲伤的波澜。类似的惨剧还会不会发生？究竟何时才能离开这间死亡之馆？这一切都如同林中的迷雾般捉摸不定，而现在她能够做的，只有照着这条路走下去。

而希望，一定就在路的尽头那里静静等待着她。

至少，她是这样相信着的。

但她不会知道，在离自己并不算太远的地方，一个沉睡了数年之久的“人”慢慢睁开了眼睛……

三

好黑、好冷……双手无法动弹，那块夹板勒得我的手好疼。

妈妈，你在哪里？我好害怕……

我究竟在这里呆了多久？我的名字是什么？为什么我的手脚上都会被戴上镣铐？

我不知道，真的不知道……

“宝贝，你和妈妈先去阿克雷洋馆吧，那是爸爸设计建造的哦。斯宾塞先生会在那里设宴招待我们。3天后爸爸忙完之后也会去的，乖，别嘟着个嘴，那样会变丑的哦。”

那时男子在我的额头上轻轻一吻，可现在我怎么也记不清他的面孔究竟是什么样了。他是我的……爸爸吗？

墙上的那页日历在我脑海中变得越来越清晰，直至我完全看清为止。

一九六七年十一月十日，那就是一切的开始……

“放心吧，乔治也不可能活命的，斯宾塞先生又怎么可能让了解洋馆构造的人活在这个世上呢？”

在囚室的角落里，女孩蜷缩在妈妈的怀中，惊恐万分地看着那个特种兵将房门砰的一声关闭。室里再度变得漆黑一片。

妈妈抬起右臂，静脉处被扎针的地方仍隐隐作痛。已经记不清是第几次了，每隔几个小时，那群穿白大褂的人都会把自己和女儿带到一个好像实验室的地方并为两人打针。虽然他们说那是营养剂，可女子却恐惧地觉察到，每当打完一针后，自己的意识便会愈加变得模糊，过去的记忆正渐渐从其脑中淡去。

“为什么会这样，为什么……”女孩哽咽着说道。

“别哭，宝贝。”妈妈擦干女孩的眼泪，将其紧紧抱在怀里，强作笑颜说道：“不会有事的，妈妈就在这里，一定不会有事的……”

泪水顺着她的脸颊悄悄滑落……

此刻，吉尔·瓦伦蒂安即将抵达庭院深处那座看上去有些破旧的小木屋。

不久前在大厅同巴瑞商议之后，两人一致决定暂时分开，对这个地方进行全面搜索，而对讲机就是他们最好的联络工具。就这样，在经过了一段艰险的历程后，吉尔来到了这里。

突然，对讲机响起的“嘟嘟”声让她吓了一跳。她打开对讲机，将其放到耳旁。巴瑞的声音从里面传来。

“有人能听到吗？”

“怪物……镣铐……枪……无效……马上离开……离开……森林中的小屋……离开……”

因为强烈的信号干扰，巴瑞的声音变得断断续续，最后突然中断了。

“究竟是怎么回事？”吉尔将对讲机收起，一脸疑惑地小声自语道。她摇了摇头，继续向小木屋

www.plumbook.cn

走去。

也就是在那里，她第一次碰到了那个神秘的怪物。

破烂的衣服、腐烂的皮肤、巨大的驼背、戴着镣铐的双手、以及那被黏在浑身上下的无数张人类面孔。

看着这个哭叫着向自己攻来的敌人，吉尔只有不住地开枪射击，可就算弹药即将耗光也没有对怪物造成丝毫伤害。这时，刚才巴瑞的话浮现在她耳边，一想到那句话，她没有再继续战斗，而是立即转头向庭园另一侧的寄宿舍逃去。凄厉的惨叫声不断从她身后传来，可她连头都不敢回一下，只是拼命地逃着。

“那究竟是什么？”

在气喘吁吁的逃命之时，吉尔一直在问自己这个问题。与之前碰到的怪物相比，它给吉尔的感觉截然不同，如果说从丧尸身上她能感到的尽是食肉的欲望的话，那现在从这个“手铐魔”身上她所隐约感到的只有一种情感——无尽的悲伤……

忽然，对讲机再度发出了声音。

“这里是布拉德，Alpha小队、Bravo小队，有人能听到吗？请立即向我表明你的方位，不论用什么方式。重复一遍……”

看来这个胆小鬼已经驾机回到这儿了，知道这个消息后，吉尔精神为之一振，对着对讲机说道：“这里是吉尔，布拉德，能听到吗？”

一阵信号波动后，发生故障的对讲机又一次恢复了沉寂。吉尔恼火地拍了对讲机一下，无奈地将其收起，走向了面前的寄宿舍。

四

头好晕，从打完针后就是如此了。

妈妈几天前就不见了，她说过要和我一起逃出去的。难道她抛下我一个人逃跑了吗？不可能的！他们究竟把她弄到哪里去了？妈妈……

脸，女子的脸，我一把抓住在洋馆中发现的最后一个女性，轻而易举地将她的脸撕下，小心地放到背上，驼峰处分泌出的黏液将其紧紧粘在我的皮肤上。

慢慢走在花园里，倾盆的雨水从黑暗的天空不断坠落，浇撒着我的全身。忽然，一张人脸从我身上掉落到草丛中。我缓缓蹲下腰去，费了好大劲才将其又放到身上。

这张脸很熟……对了，是第一张妈妈的脸。那个女人不是妈妈，为什么会有妈妈的脸？没有人可以抢走妈妈，她是我一个人的。那时我把妈妈的脸从她那里抢了回来并戴在头上，这样她就不会离开我了。因为如果日后妈妈见到我时没有自己的脸，那她一定会很伤心的……

这是最后一个了吧？这几天以来，我已经把这里的所有女人的脸都撕下来了。放心吧，妈妈，我不可能忘记你的相貌的。每当我看到那些脸时，你的样子都会出现在我眼前。

可是，你为什么要躺在那个东西里面不出来呢？你知不知道，我每天都会去那里，因为只有在那儿，我才能闻到你的味道……

我想见你，妈妈……

阿克雷研究所的顶层实验室，一个双手双脚都被镣铐锁住的女子静静躺在角落的床上，身上的白色连衣裙已变得破破烂烂，整个房间内弥漫着刺鼻的药味与腐烂的味道。

“生命波动仍然没有丝毫削弱。”戴着墨镜的黑衣男子将目光从一旁的电脑屏幕上收了回来，低声嘟囔了一句。他扭头向身后那个一身研究服的青年问道：“她究竟在这里呆了多久了？”

青年翻阅了一下手中的资料，说道：“从研究所成立时开始……差不多快21年了。”

“按说21年前始祖病毒就应该毁掉她的思维能力了，数据资料和其他的实验体也并无二致。可为什么只有她仍然活着呢？”墨镜男子直到现在仍对此百思不得其解。他沉吟了一下，问道：“一定要用她进行Nemesis计划吗，威廉姆？我总觉得有什么地方不太对劲。”

“她是最好的实验素材。”被称为威廉姆的青年用不容置疑的口气说道，“Nemesis在寄生入实验体体内后会迅速控制宿主，使其产生难以置信的战斗能力并保存原有的宿主智能。可宿主却会在之后五分钟内死亡。如果我们能够延长宿主的存活时间，那Nemesis计划就可告成功。而她无与伦比的生命力，正是我们所梦寐以求的。况且……”威廉姆话锋一转，微笑着说道：“反正我们已经从她身上采集到了足够的数据资料，她已经没用了。”

“……明白了，交给你吧，威廉姆。”

看到墨镜男子点头后，青年从怀中掏出了一个小盒子，缓缓走向被锁在床上，全身因过度试验而腐烂发臭的女体。

身体又不舒服了，那几条触手再次从我体中冒出乱舞着，真讨厌。

“怎么可能？”威廉姆张大了嘴巴，几乎不敢相信自己在显示器上看到的一切。他扭头向实验床上望去，女体就静静地躺在那里，从表面上看来与刚才相比并无任何变化，但他非常清楚，这只不过是具有欺骗性的“表象”而已。

在同女体脑细胞组织搏斗了不到几十秒钟之后，被注射入女体体内并已侵入其大脑的Nemesis竟然被女体活活吞噬了！显示器上代表Nemesis的红点已经彻底消失，就仿佛其从来不曾存在于这世间一样。

此时，站在他身旁的墨镜男子也失去了平日的冷静，虽然空调依然正常运作着，但他的额头上却已渗出点点汗珠。

“……把以往对于她的研究资料全部销毁吧。”在许久的沉默后，威廉姆突然说道，“那些都已经是废物了。从今天开始对其重新进行调查。也许……我们正在接近比Nemesis还要了不得的存在……”

抛下这句话后，他扭头就向门外走去。这时墨镜男子注意到，青年的右手正微微地颤抖着，这个小动作他是最了解不过的了：那是朋友每当在研究中找到重大突破点而导致的强烈喜悦感的体现。

看到在这里已没有什么要做的了，男子也准备转身离开。可就在他手搭上门把的那一瞬间，一个微弱而模糊的声音突然传入耳中。

“m……am……”

男子猛然转身，右手迅速按在腰间的枪上，警惕地环视着四周，最后，他的目光停滞在实验床上，而那个声音也在此时再度响起。虽然不知这是否和刚才发生的事件有关，但那声音的确是自床上的女体口中传出的，这还是十余年来男子第一次听到她的声音。沙哑、低沉、模糊不清，女体喃喃地一遍又一遍重复着同一个单词。男子被这一幕镇住了，一时间竟然忘记了挪动脚步，那个单词淡淡地回荡在这空旷的室间。

“妈……妈……妈妈……”

7月2日凌晨4：17，寄宿舍旁阴暗的地下隧道。

在吉尔的怀中，恩里克·马里尼的尸体逐渐变得冰冷。隔了半晌，吉尔慢慢将副队长放下，泪水不听话地夺眶而出。

凯文、约瑟夫、肯尼思、佛斯特、理查德，现在又轮到了恩里克。身为Bravo小队队长、同时也是S.T.A.R.S.副队长的他一直以其敏锐的洞察力和强烈的正义感而受到队员们的拥戴，而且更是吉尔在整个警署里最敬佩的人，可现在……

吉尔擦干眼泪，扭头向另一侧走去。

现在不是悲伤的时候，吉尔深深明白这一点，所以即使她再伤心也只能咬牙继续走下去，直到逃出这个地狱。

当10分钟前在这里见到恩里克时，他虽然受到了重伤，但那并不是他死亡的理由。让他断气的，是不知从何处射来的一颗子弹。

“S.T.A.R.S.已经完了……叛徒……安布雷拉在我们中……”

还没等他将这句话对吉尔说完，那颗子弹便射穿了她的心脏。

“叛徒……”

恩里克临死前挣扎着说出的这个单词又一次浮现在其耳畔。只有一种解释——S.T.A.R.S.内部出现了叛徒。可是，究竟会是谁呢？

克里斯？不可能，吉尔一直将搭档当做自己最好的朋友。对其为人也十分清楚，以他的性格绝对做不出“背叛”这种事情。

巴瑞？也不太像？一脸络腮胡子的他虽然不太喜欢说话，但在他16年的警察生涯中从未有过任何不良的记录。对家人的关怀之深更是让朋友们都很敬重，而且，不久之前他还刚刚救过自己的命。

或者是……威斯克？

www.plumbook.cn

吉尔沉默了。对这位队长她几乎没有深的接触。几年前S.T.A.R.S.刚成立时，刚刚调来的威斯克便被指任为队长。虽然他平时不苟言笑，但凭借出色的领导能力，仅用了几个月便得到了所有队员的信任，但是，没人知道他工作之外的任何事情，他的过去对所有人都是一个谜。

叛徒……会是他吗？

虽然吉尔不想承认，但她突然发现此时自己竟然无法相信任何人。平时亲密无间的同伴不知何时就会无情地向自己开枪，这种可能性让她无论如何也无法接受。望着被黑暗笼罩的隧道那边，孤独无助的感觉在那一刻有生以来第一次袭遍了吉尔的全身。

拖动着疲惫的双腿，吉尔走进了隧道内通往深渊的电梯。而在电梯停靠的那一层，她在路的尽头处发现了一条通往地下的铁梯。

在犹豫了片刻后，她顺着铁梯下到地洞之内。而在山洞的正中央，巴瑞正背对着吉尔站在一口破旧的石棺前，好像在进行着调查。

虽然吉尔已尽量避免发出声音，但经验丰富的巴瑞还是敏锐地感受到了什么，他猛然转身，几步远处吉尔的身影跃入眼中。

“吉尔……你还活着……”巴瑞看着走近自己的队友吃惊地说道，似乎对此有些措手不及，就连说话声都变得支支吾吾起来。但此时，一个微小的细节没有逃过吉尔的眼睛：巴瑞悄悄地将持着左轮的右手藏到了身后。

“不……”吉尔在心中默默说道，因为她很清楚在这时这个细节究竟意味着什么。

“吉尔，你知道吗？我很担心你啊……我……”巴瑞低下头，似乎不敢正视队友的眼睛。忽然，他猛地将枪从身后抽出想对准吉尔，但吉尔对此早有防备，她在那一瞬间便迅速地作出了反应，闪身、突进、夺枪几个动作一气呵成，转眼间便将局面完全逆转。

“冷静点，吉尔，我可以解释……”武器被夺的巴瑞望着举枪对准自己的吉尔，慌乱地摊开双手，一步步后退着说道。

“少来这一套！”吉尔盯着他的眼睛，斩钉截铁地说道。

突然，从山洞的另一侧通道远处传来了一种奇怪的声音。“铛呛、铛呛”，声音缓缓由远而近越来越响，一下下敲击着吉尔的心灵。蓦的，难以形容的战栗感立即传遍了她的全身，吉尔不自觉地打了个寒噤，心忽然狂跳起来。因为，她已经清楚地想起了自己究竟在哪里听过这种声音了。

那是……镣铐与地面的摩擦碰撞声。

巴瑞张大了嘴巴，吃惊地看着从另一侧走进山洞的手铐魔。此时的怪物不知为何显得异常愤怒，它怒视着站在棺材前的两人，发出类似哭喊的嚎叫。忽然，数条触手自她身内长出，仿佛有生命似的不断乱舞着。

“没时间多说了，给我枪，吉尔！”巴瑞将头转向吉尔，焦急地说道。

吉尔持枪的手微微颤动着，两种观点在其脑中剧烈冲撞，最后，巴瑞在不久前将自己从天花板下救出的那一幕浮现在她的眼前。吉尔咬了咬牙，将左轮还给了巴瑞，自己从腰中掏出枪来对准步步逼近的手铐魔。

如同前两次一样，子弹对它来说根本就造不成丝毫威胁，即便是巴瑞那支号称全警署火力最强的柯特式左轮也是如此。望着低吼着的怪物，吉尔深信如此下去两人只会是死路一条。而如今，似乎只有一件东西可以依赖了。

“巴瑞，掩护我！”吉尔大喊一声，侧身避过刺向自己的触手，疾奔向石棺。从刚才起她就注意到了，手铐魔似乎很在意这具老旧的棺材，虽然不知道原因，但也许那里就隐藏着能够将其消灭的秘密。

在将控制机关开启后，石棺盖伴随着隆隆的声音缓缓打开了。看到这种情况，怪物突然间停止了对巴瑞的攻击，它先是愣了一下，随即就像发疯似地扑向石棺处，全身剧烈颤抖着，口中发出类似惊喜的模糊叫声。可就在探头向内看去的那一瞬间，它突然发出一声凄厉的惨叫，转身冲向另一侧的无底深渊跳了下去。

虽然听不太清楚，但吉尔还是依稀分辨出了在手铐魔跳崖自杀前的那声哭喊的内容——“妈……妈——！”

“她真的死了吗？”巴瑞仍然对刚才的险境心有余悸，他走到悬崖旁向下看了看，转身对吉尔说道：“我想留在这里再调查一下，吉尔，你先走吧。”

吉尔犹豫了一下后，轻轻点了点头。这时，放在石棺中那具无脸女性干尸身旁的一样东西吸引了她的注意力。那是一封已经发黄的信，看起来已经放在里面有几十年的时间了。虽然字迹很难辨认，但最终吉尔还是看清了信上的内容。

那是一个母亲对女儿未能实现的承诺。

我亲爱的莉莎：

我可以感觉到我的意识一天天在消失。那些人给我打的针让妈妈不再觉得痒了，今天他们又给我打了一针，说那只不过是‘营养剂’而已。那时，妈妈还可以清楚地思考，但妈妈现在好害怕好伤心，因为妈妈不能再时时刻刻都想着你了。我很害怕，害怕会忘记一切，尤其是和你同乔治的回忆。

你们的模样、还有我们从前在一起的时光……这些回忆开始渐渐从我脑海中褪去。

莉莎啊，我现在多想把你抱在怀里，摸摸你的脸，也许那样我便不会忘记那些甜蜜的回忆……

宝贝，我们一定要逃出去！我们能够逃脱的机会就是下一次一同去实验室的时候，我们一起假装昏迷，然后趁他们不注意时逃出去。

等到我们出去后，再一起去找爸爸，好吗，宝贝？

莉莎，勇敢些哦……

1967年11月13日

杰茜卡·特雷沃

“妈妈，对不起……对不起。我不知道那个人真的是你。你很疼是不是，我那么用力地把你的脸撕了下来。妈妈，给你，这是你的脸。你知不知道，我好担心你……妈妈，我好害怕……”

“不要怕，宝贝，来妈妈这里。一切……都已经结束了……”

是的，长久的噩梦在此刻终于划上了休止的符号，安息吧，莉莎·特雷沃，最可怜的女孩……

五

7月2日凌晨5:57，洋馆地下研究所。

“滋——滋——”

声音的主人不停地在天花板上乱窜着，将近十根的肢臂令这种叫做基美拉的类蜘蛛状怪物可以轻易地行走在任何地方。吉尔端着霰弹枪，全神贯注地注视着怪物的动向。当怪物突然从上方跳下，企图用两条前臂抓住她时，吉尔抓准时机将子弹送进了它的脑门，然后向还未断气的它又补上了两枪。直到这时，基美拉才真正永远停止了行动。

在同巴瑞分手后，吉尔意外地发现了这间秘密的研究所。直觉告诉她，这儿也许就是病毒扩散的起点。与其它地方相同，这里也已被变为丧尸的研究员和各种怪物占据。

在一番搜索后，她来到了一间好似囚室的地方。透过门上的窗棂，吉尔发现一个人正垂着头坐在角落的床上，但暗淡的光线使她无法了解确切的情况。此时，那人也被门口处的响声惊动了，站起身向门口走来。

“……吉尔？”男子似乎不太敢相信自己眼睛。

“克里斯，你还活着！”吉尔惊喜地喊道，心一下子松了下来，一直压在其胸口的那块大石终于落到了地上。她看着搭档，自陷入这个噩梦世界后第一次露出了欣慰的笑颜。

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

“那当然，我可没那么容易死。”克里斯耸了耸肩，但转即脸色变得凝重起来，“吉尔，事情似乎有些不对头，虽然不想这么说，可我现在确实对S.T.A.R.S.的凝聚性产生了怀疑。”

“我也是……”吉尔低下了头，不久前发生的那一幕又浮现在眼前。她叹了口气，说道：“不管怎样，我先让你出来再说吧。”

她想尽了各种办法，但那扇牢门却依旧纹丝不动。最后吉尔只得放弃了努力，她抬头看着门那面的克里斯说道：“不行，怎么也打不开。你等一下，我一会儿就回来救你。”

“没问题，但别乱逛哦。啊，对了。”他叫住了吉尔，“我在洋馆里发现了Bravo小队的救生员瑞贝卡。你有对讲机吗，借我用一下。”

克里斯接过吉尔递过的对讲机，调好频率后对着那一端说道：“瑞贝卡……嗯，是我……到洋馆另一侧的研究所来吧，地址是……”

说完之后，他将对讲机还给吉尔。吉尔向他点了点头，转身向走廊对面跑去。

在同克里斯告别后，吉尔几乎已走遍了研究所这一层的每一个房间，可除了随处可见的怪物及丧尸外，直到现在她仍没有发现能够打开牢门的工具。但从房内发现的数份资料和研究员的遗书，让她感觉到自己正在一步步接近隐藏在这一切后的真相。

收件人：保安部长

日期：1998年7月22日 2:13

时机已成熟，请于一周内执行以下命令，行动务必力求迅速。

1. 引诱S.T.A.R.S. 进入洋馆，取得B.O.W 与他们作战的初步资料。

2. 除Tyrant之外，搜集各种突变物两个胚胎作为样本，并销毁Tyrant。

3. 一定要完全摧毁阿克雷实验所，包括所有人员及实验体，并将这一切作为意外处理。

当完成以上步骤后，通报总部并等候进一步指示。若无法在期限之内完成任务，务必立即汇报。若有紧急情况，汇报至分机号码5691。

在信的最后一行写着发信人的名字……安布雷拉。吉尔怎么也没有想到，这个表面上看来冠冕堂皇的大公司在私下里竟

进行着被严令禁止的生物兵器研究，而迄今为止在S.T.A.R.S.身上发生的悲剧，竟然是他们一手造成的！而就在这不久后，一个更令人惊异的发现更是几乎让吉尔喘不过气来。

在研究所的幻灯室内，吉尔将在屋内发现的胶卷放入了幻灯机中。灯光熄灭后，一张张幻灯片在白色挂布上连续投射出来，那是丧尸犬、Hunter、基美拉等各种怪物的详细资料，其中一只从未见过的怪物引起了她的注意：被称为Tyrant，足有两米高的大家伙。

正当吉尔认为已经没有再看下去的价值时，一张与前面截然不同的图片突然出现在她眼前。

粗看起来，那只不过是一张普通的研究员合影而已，下方写着一行字“生物兵器研究机关·开发小组”。但在照片最右侧的那个男子，却让吉尔一时变得手足无措。

黄色的头发，黑色的墨镜，以及那永久不变的冷酷表情……

阿尔伯特·威斯克——S.T.A.R.S.的队长。

“叛徒……”

这个单词又一次在吉尔耳畔响起，而现在那个人的身分，已经很清楚了。

隔了好久，吉尔才从震惊中恢复过来。她沉默了一会儿，转身向门外走去。当打开门时，她忍不住又向挂布上看了一眼，希望自己刚才看到的全是幻觉。但威斯克的形象，依然在那上面没有任何改变。

吉尔长叹了一口气，将门紧紧带上。

通过之前得到的地图，吉尔来到了通往研究室的电梯前，希望能从那里得到更多的情报。当她按下按钮时，一个声音突然从其身后响起。

“吉尔。”

“巴瑞。”吉尔转过头来，看着巴瑞微笑着从走廊另一头向这边走来。

“嗨，你至少应该等等我这个老头子嘛。”他开玩笑地拍了拍吉尔的肩膀。

吉尔犹豫了一下，暂时放下了将之前看到的幻灯片告诉巴瑞的念头。

“走吧。”她微微摇了摇头，说道。

在乘电梯来到了研究所的最底层，并穿过一条长长的走廊后，两人终于抵达了研究室。

而在那里面，吉尔终于发现了正背对着她站在电脑前在进行操作的威斯克。可正当愤怒的她想上前质问威斯克时，另一件突如其来的事件却逼得她不得不定在原地。

她缓缓转头，怒视着又一次背叛了自己的信任，将枪对准自己的巴瑞。

“干得不错，巴瑞。”威斯克冰冷的声音使得吉尔转过头来。

“这一切都是你在操纵的吗？”

“当然。”威斯克没有回头，目光始终盯着显示器。“巴瑞自始至终都是我安插在你们中间的一颗棋子。如果没有他，我还真没想出能有什么更好的方法把你引到这儿来呢。”

“巴瑞，为什么……”听到这些后，吉尔不由得又将目光投向巴瑞，以难以置信的口气问道。巴瑞内疚地低下头去，不敢触及队友的目光。

“没用。”威斯克发出得意的冷笑，“可怜的巴瑞一定不希望自己的两个宝贝女儿受到一点儿伤害的。”

原来是因为这个……吉尔憎恶地看着S.T.A.R.S.的队长，怒叱道：“威斯克，你太卑鄙了！”

“随你怎么说吧，不过，我倒觉得你更担心一下自己比较好。”威斯克说道，“你现在能做的也只剩下这个了。”

“威斯克……将S.T.A.R.S.引到这里来也是你做的好事吧！？”

“哦不，不管你信不信，那确实是安布雷拉的意思。”

“哦。”吉尔脸上露出嘲弄的笑容，她盯着威斯克的背影，一字一顿地说道：“原来，你也只不过是安布雷拉的一条狗而已。”

“有趣的女孩……不过你好像搞错了。”虽然是背对着自己，但吉尔还是能听出威斯克语气中的鄙夷，“你说的那种事从头至尾就不存在，总有一天，我会让他们如同你一样毁灭的。”威斯克转过身来举枪对准吉尔，冷冷地对巴瑞说道：“这里没你的事了，回上面等候我的下一步命令。”

“巴瑞！”看到巴瑞低头想离开时，吉尔忍不住叫了一声。巴瑞停顿了一下，但最终还是走了出去。

“没用的，他现在怕死安布雷拉了。”看到吉尔失望的神情后，威斯克冷笑着说道。

“你和安布雷拉竟然利用无辜的人……畜生！”吉尔愤怒地说道。回应她的，是威斯克的挥拳一击。

威斯克看着倒在地上的吉尔，面无表情地说道：“安布雷拉？哼，我之所以控制巴瑞只不过是为了自己的计划而已。你真的以为一切都在他们

www.plumbook.cn

的掌握中吗?”

“什么意思?”

“哼，也该让你看看了。”他按下了键盘上的几个键。一旁的玻璃营养槽内的液体随之慢慢振荡起来。吉尔惊愕地看到，在营养槽内的那个巨大怪物，竟然就是自己曾在幻灯室里见过资料的Tyrant。

“看吧，太美了。这就是终极的生命形态……Tyrant！”威斯克凝视着容器中的怪物，赞叹地说道，仿佛已经沉醉在其中。

“……就为了……这种事情。”吉尔喃喃说道，同伴们一个个惨死时的景象在其脑中快速闪现。

威斯克盯着吉尔的眼睛，缓缓将枪抬起，“知道吗，吉尔? 我真不想和你说再见。”

他的食指慢慢将扳机向后拉去。

“砰！”两声枪响回荡在研究室中，但倒下的人……是威斯克。

“巴瑞！”吉尔看着垂下枪从门口走进的男子，惊喜地喊道。

“对不起……”巴瑞低着头不敢正视吉尔的眼睛，惭愧地说道，“我只是想保护自己的家人而已。”

“巴瑞，这不是你的错。有罪的是威斯克和安布雷拉。”

“虽然他用家人的安全威胁我，可我怎么也无法再做出背叛朋友的事情了……”

突然，巴瑞停止了说话，吃惊地盯着吉尔的身后。吉尔迅速回身，看到了威斯克挣扎着爬起到键盘前的一幕。就在他按下最终确认键的那一瞬间，营养槽内的液体渐渐退去，Tyrant猛地睁开了眼睛。

庞大的身躯、灰白龟裂的皮肤、左臂巨大的利爪，以及突出在体外跳动着的巨大心脏。Tyrant一击将强化玻璃打得粉碎，缓缓走了出来。

“见鬼！！”巴瑞低声骂了一句，急忙举枪对准了怪物。

“哼哼……”威斯克狂笑着，并艰难地站起身来，“吉尔，巴瑞……都下地狱去吧！”

忽然，Tyrant改变了前进的方向，它走向威斯克，轻而易举地用利爪贯穿了呆立在原地的威斯克，并不屑地将其扔到一旁的地上。

鲜红的血液从威斯克的伤口处不断涌出，他望着上方渐渐变得模糊的天花板，剧烈抽搐了两下后，停止了呼吸。

“还是太早了些啊……”

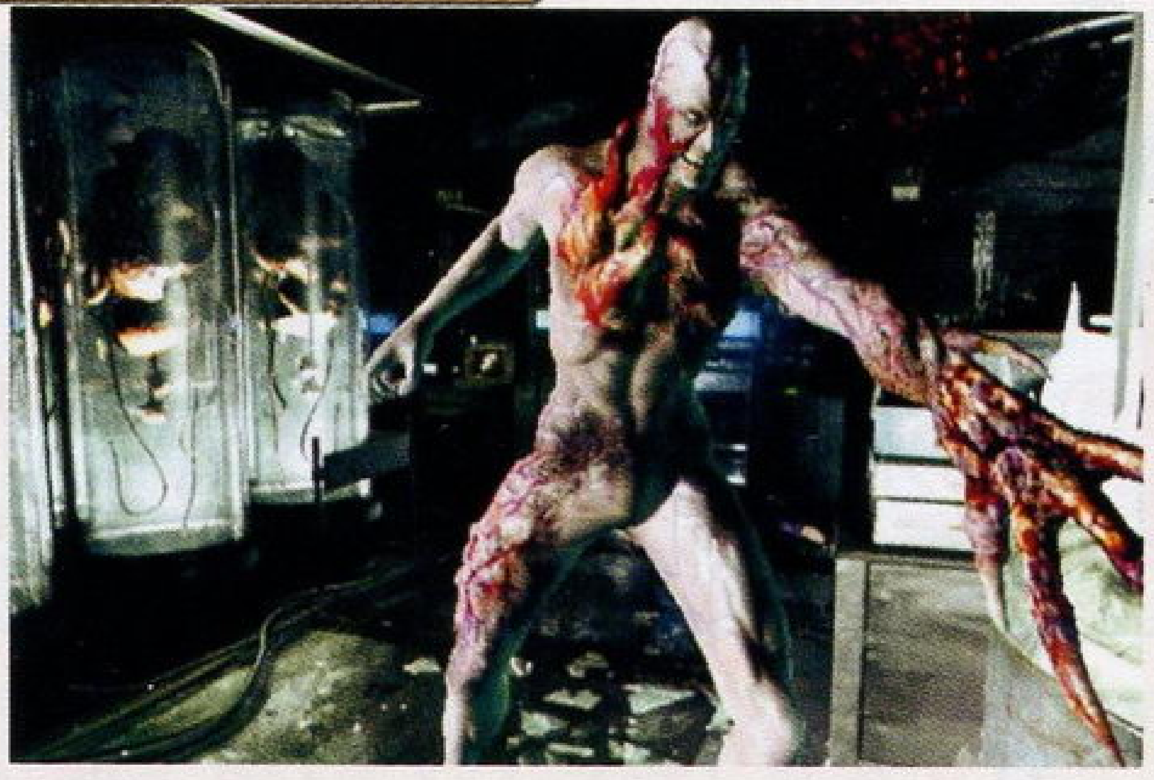
没有人听见他断气前喃喃说出的这句含义不明的话语……

在收拾掉威斯克后，Tyrant继续不紧不慢地向吉尔他们这边走来，巴瑞想跑到它的另一侧攻击，但不慎被怪物一爪击得飞起，背部着地失去了知觉。

“巴瑞！”吉尔大声喊道，但巴瑞却没有一丝回应。她愤怒地抽枪对准Tyrant，沉声怒喝道：“你这个丑陋的怪物！”

听到声音的Tyrant慢慢转身，死死地盯着吉尔，眼中流露出的只有杀戮的欲望。

令吉尔略感吃惊的是，被威斯克称为“终极生命”的Tyrant并没有她想象中的如此强大。虽然



其攻击力大得惊人，但缓慢的移动速度使得它根本就无法接近采取运动战的自己。在这样沿着障碍物边逃边打近5分钟后，Tyrant闷哼一声后便倒在地上一动不动了。

吉尔急忙赶到受伤的巴瑞身旁，所幸其伤势并无大碍，只是后脑撞到地面使其暂时昏迷过去而已。

“……唔……抱歉，我太不小心了……等等，威斯克呢?”在恢复了知觉后，巴瑞从地上爬起，望着吉尔的身后惊讶地问道。

这时吉尔才发现，地面上威斯克的尸体已经失去了踪影，难道说他并没有死? 可是……那么严重的伤势……怎么可能！

忽然，整个研究所内开始响起了警报声。

“警告，自爆系统已经启动，电子门锁已全部解除，请所内有关人员尽快离开这里。”

“一定是威斯克干的好事！”巴瑞骂了一句，“吉尔，快逃吧，没时间了！”

在同巴瑞约定在楼顶碰面后，吉尔先赶回囚室救出了克里斯。而此时，通话机内再次响起了布拉德的声音。

“这里是布拉德，有人能听到吗? 如果有人的话，不论用什么方式，请指明你的方位……”

信号再次中断。

“吉尔，去楼顶，那里一定有信号弹的。”克里斯说道，“我先去找瑞贝卡，之后我会马上赶去和你会合的。”

女子点了点头，转身跑出门去，直奔向楼顶的直升机起落台。

此时，丧尸们似乎隐约感觉到了即将降临的命运，惊慌失措地四处逃避，嚎叫声如潮水般此起彼伏的回荡在研究所中，而基美拉也变得更加残暴，近乎疯狂地在走廊上对吉尔紧追不舍。在费了好大劲才甩脱它们后，吉尔抵达了直通楼顶的电梯处，而巴瑞正在那里焦急地等待着她。正当两人要进入电梯时，数声凄厉的吼叫忽然从不远处传来，而且声音的主人们显然正在向他们这边移动。

“该死！都到这个时候了。吉尔，你先去联系布拉德！”巴瑞将子弹填充进弹仓，转了一下转轮，扭头便向另一侧冲去，不等吉尔阻止便不见了踪影。当第一声枪响从不远处传来后，吉尔咬了咬牙，打开电梯门走了进去，十几秒钟后便来到了楼顶。

“嗖……”信号弹从楼顶正中直窜向黎明前的天空。不到几十秒钟，直升机的轰鸣声自远方响起，离这里越来越近。

“终于……结束了……”

吉尔飞奔到楼边，向映入眼帘的直升机挥舞着双手，欣喜的笑容浮现在她的脸上。此时，克里斯和巴瑞也来到了这里，而瑞贝卡就紧随在他们身后。

可就在这时，突然传来的那声巨响令四人心中都为之一震。吉尔急忙转身举枪，从楼下穿破天花板跳上楼顶出现在众人面前的，竟然是她认为不久之前便已死在自己枪下的Tyrant！

这不是之前的那个敌人！仅仅战斗了几十秒钟，吉尔便得出了这个结论。其迅捷的速度与超强的利爪与刚才截然不同。吉尔不会知道，这才是Tyrant试作型的真正实力，它不久前的迟钝动作，只不过是骤然被唤醒所导致的不适感作祟而已。

克里斯和瑞贝卡在受到Tyrant的攻击后已昏倒在地，不过看上去伤势并不严重，只有巴瑞还在奋力战斗着。而在竭尽全力避开怪物的几次攻击后，吉尔已累得精疲力尽了，手枪内的子弹也已全部耗尽，而Tyrant的动作却没有丝毫减缓。正当她即将陷入绝望之时，上空突然传来了布拉德的声音。

“吉尔，用这个干掉它！”

一件东西随即被他抛了下来。那是S.T.A.R.S.被批准使用的最强武器——火箭筒。

吉尔一个箭步赶到火箭筒前将其抄起，对准正冲向巴瑞那边的Tyrant，用力扣动了扳机。

炮口冒出的火花，呼啸而出的炮弹，因后坐力而跌倒在地上的女子，以及，转过身来呆呆看着这边的Tyrant。

在那零点几秒间，一切的一切都仿佛凝滞在空气中一样，紧接着……

巨响，血肉飞溅！

震耳欲聋的爆炸声震撼着整个阿克雷山区，地狱般的洋馆在熊熊烈火中转眼间便化为了一片废墟。克里斯坐在直升机上，透过机窗静静凝视着这一切。坐在其对面的巴瑞还在不断摆弄着他的爱枪，而瑞贝卡不断打着哈欠，一脸的疲倦。至于吉尔，已经好久没合眼的她早就靠在克里斯的肩上沉入了梦乡。

“结束了……”

吉尔的梦呓传入了他的耳中.

结束了?

不知为何，一层不知从何而起的忧虑涌上了克里斯的心头。

“也许……这只是开始而已。”他望着远方黎明前渐渐泛起一层橙红色的天空，喃喃自语道。

1998年7月25日，之后被人称为“洋馆事件”的悲剧就在火光与爆炸声中划上了休止符。但也就是从这一刻起，真正的恐怖慢慢拉开了帷幕。

距离那起震惊全世界的大惨剧发生，还有两个月零六天的时间……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

研究中心 RESEARCH CENTER

PS2	SQUARE	A·RPG	1人
DVD-ROM	2002年12月26日发售		132KB
	只对应DS2		6800日元

王国之心 最终混合版

1·2·3	トラヴァースタウン·3番街不思议な馆
4·5·6	トラヴァースタウン·1番街，发动红色トリニティ
7·8·9	トラヴァースタウン·合成屋，发动绿色トリニティ
10·11·12	トラヴァースタウン·2番街水路
13·14·15	ワンダーランド·ハートの女王の城门右上方
16·17·18	ワンダーランド·ハスの森
19·20·21	ワンダーランド·ティーパーティ会场
22·23·24	オリンポスコロシアム，发动红色トリニティ
25·26·27	ディープジャングル·カバの沼
28·29·30	ディープジャングル·ジャングル入り口
31·32·33	ディープジャングル·泷の里
34·35·36	ディープジャングル·キャンプ，发动蓝色トリニティ
37·38·39	アグラバー·王宫前
40·41·42	ハロウィンタウン· ブギー屋敷迹
43·44·45	ネバーランド·甲板，发动白色トリニティ
46·47·48	アグラバー·隐された部屋
49·50·51	アグラバー·魔法の洞窟·入り口
52·53·54	アグラバー·宝物库
55·56·57	モンストロ·腹部3
58·59·60	ワンダーランド·ハスの森，用雷魔法解救麻痹的花
61·62·63	ホロウバスティオン·大广间
64·65·66	ハロウィンタウン·月の见える丘，墓碑内
67·68·69	ハロウィンタウン·月の见える丘，发动白色トリニティ
70·71·72	ハロウィンタウン·ギロチン广场
73·74·75	モンストロ·口
76·77·78	モンストロ·腹部6
79·80·81	モンストロ·腹部5
82·83·84	ネバーランド·船仓
85·86·87	ネバーランド·船仓，发动黄色トリニティ
88·89·90	ネバーランド·船长室，发动绿色トリニティ
91·92·93	ホロウバスティオン·逆巻く泷の底
94·95·96	ホロウバスティオン·正门
97·98·99	ホロウバスティオン·トロッコ乘场（入口在书库）
	注：红色表示与日版不同

101斑点狗

救出小狗数	获得奖品
12匹	ケアルガグミ
21匹	ファイガグミ
30匹	サンダラグミ
42匹	ミスリルのかけら
51匹	ちぎれたページ+ミスリル
60匹	ラストエリクサー
72匹	オリハルコン
81匹	アルテマグミ
90匹	テックアップ
99匹	风の力+グミ基本セット

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到ハロウィンタウン的ブギー屋敷迹，就有机会遇到キマイラ。キマイラ的优势在于超长的HP和超高的防御力，因此如果我方能力够强，要收拾它还是挺容易的。攻击它的最佳时机就是在它召唤小兵时，立刻近身猛攻吧！打倒它有机会得到燃え上がるしずく。

キマイラ

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到ディープジャングル·竹林就有机会遇到它。这种敌人总是5个一组同时出现，5个中只有1个是真身，攻击真身才能将其打倒。如果攻击目标错误的话，攻击完全无效。建议大家找一个能够看到全部ブラックバラード的角度再进行攻击，这样比较容易看出它的真身。打倒它的话，就有机会得到とどろくしずく。

ブラックバラード

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到ホロウバスティオン·大广间就有机会遇到它。这种敌人处于隐形状态，而且攻防能力都不弱，移动速度更是快如闪电。对付它一定要用ストップ系魔法将其定住，这样攻击才有效率。打倒它的话，就有机会得到みなぎるしずく。

ステルスソルジャー

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到ネバーランド·甲板就有机会遇到它。这种敌人飞行在空中，动作很敏捷。如果受到它的攻击，就会损失大量的金钱，当它HP不足时会更加疯狂。为避免钱包受损，最好是锁定它后按△键让同伴去攻击。打倒它的话，就有机会得到きらめくしずく。

ジェットバルーン

这只总是跳着猥琐舞蹈的绿蘑菇已经在上期介绍过了。在ディープジャングル·树上の家或アトランティカ·海底洞穴有时候会看到3只静止的白蘑菇，分别对其使用ストップ魔法后ピンクアガリクス就会出现。对付它要先用ストップ将其定住，然后不断攻击，当它恢复过来后会根据你的HIT数给你道具。建议攻略方法是先对全员用エアロ魔法，然后用出招快的必杀技如ラストアルカナム狂攻，运气好的话会得到满たされるチカラ。

ピンクアガリクス

出现在エンド·オブ·ザ·ワールド的敌人，在进入最终决战前的版面中很容易遇到。ネオシャドウ的攻击方式与シャドウ差不多，只是更厉害，而且还经常和インビジブル一起出现。对付它没有什么特别的方法，硬拼就可以解决了。打倒它的话，就有机会得到吹き荒れるしずく。

ネオシャドウ

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到トラヴァースタウン·二番街就有机会遇到它。这种粉红色的猴子会用弹弓攻击，在用弹弓攻击之前它首先会瞄准你。如果身上出现瞄准框的话就表示已经被它锁定了，锁定后它的每一次攻击都会准确无误地命中你。这种敌人是杀不完的，打不过的话就赶快跑吧！打倒它的话，就有机会得到力のしずく。

スナイパーワイルド

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到ワンダーランド·不思议な部屋就有机会遇到它。这种无心的体积非常惊人，当然能力也不是普通无心所能比的。对付它可以利用房间里的有利地形，将其诱至壁炉里再逐一歼灭。打倒它的话，就有机会得到斗气のしずく。

ギガントシャドウ

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到モンストロ·胃部就有机会遇到它。由于是不死系敌人，所以不惧任何攻击，要用回复药攻击。只要使用エリクサー、ポーション、ハイポーション各1个，就可以将其制于死地。推荐ポーション连发战法。打倒它的话，就有机会得到きらめくしずく。

グランドゴースト

封印ホロウバスティオン的钥匙孔后来到アグラバー·王宫前就有机会遇到它。ポットスコーピオン全身无敌，无论是物理攻击还是魔法攻击都对之无效。它的主要攻击方式是喷射毒液。对付它的惟一方法就是装上リフレクトガード，当它用身体撞击或是用尾部攻击时立刻按□键利用リフレクトガード将其弹开，如果成功的话它就会昏迷，此时攻击才能对它造成伤害。打倒它的话，就有机会得到ミスリルのしずく。

ポットスコーピオン

1.找齐101只斑点狗，就能建造新的积木船。
2.完成所有的积木船MISSION，就能得到最强的积木船设计图纸巴哈姆特（バハムート）和クラウングミ。
3.如果不完成ワンダーランド的剧情，那么完成ディープジャングル的剧情后就会看到白雪公主。
4.只有经过至少2个画面的切换后，原来被杀光的敌人才会重新出现。
5.分别杀死500、1000、1500、3000、4000、5000个敌人后可以在トラヴァースタウン·一番街小木偶的家里得到新的积木船设计图。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

研究中心 RESEARCH CENTER

《阿耳戈斯战士》全秘石一览

文：纱迦

PS2	TECMO	A·AVG	1人
	2002年12月5日发售		150KB
DVD-ROM	—		6800日元

秘石的种类

在介绍秘石入手方法前，有必要向大家介绍一下秘石的种类。只要大家看过下面这段文字后，怎样收集齐全秘石自然就心中有数了。

第一类秘石是强化型，只有アーレス秘石（攻击力上升）和アテナ秘石（防御力上升）属于这一类。这两个秘石比较特殊，其附加的数值是不定的，在游戏中有很多地方都可以拿到。每得到一块新的秘石，其附加的数值就会得到一次提升的机会。由于秘石的位置不会发生变化，只要你有耐心，通过反复通关可以迅速拿到满值的アーレス秘石和アテナ秘石。不过反复通关的话也会浪费大量的时间，建议大家去打ONE WORLD模式，利用这个模式可以很快把秘石提升到最高级。

▲天空之城传送点的入口。

第二类秘石是固定型。这种秘石都藏在银色神像中，击破神像就可以获得。玩家在一周目时可以把这些秘石全部拿齐，不过通关之后这些秘石就不会出现，再次击破神像只能取得100点强化点数。

第三类秘石是变化型，只要是打死敌人后出现的秘石统统都属于此类。带有秘石的敌人，其出现位置都是固定的，只要打死它就有机会获得秘石，至于到底是哪颗秘石，与玩家所选的难度有关。如果已取得某个敌人身上的秘石，那么玩家挑战其他难度时打死这个敌人将不会出现这种秘石，而会出现新的秘石！游戏中最后的十几块秘石都是用这种方法获得的。

▲波赛冬神殿太阳之间最下层如图所示的通道中

▲利用滑铲通过波赛冬神殿太阳之间点火处的左边

▲ラビリントス宫入口，击破如图所示的墙壁

▲ラビリントス宫入口，左右魔神像附近各有一块

▲打倒迷塔入口处下方通道中的巨人

▲打倒迷塔途中经过沙丘时出现的敌人

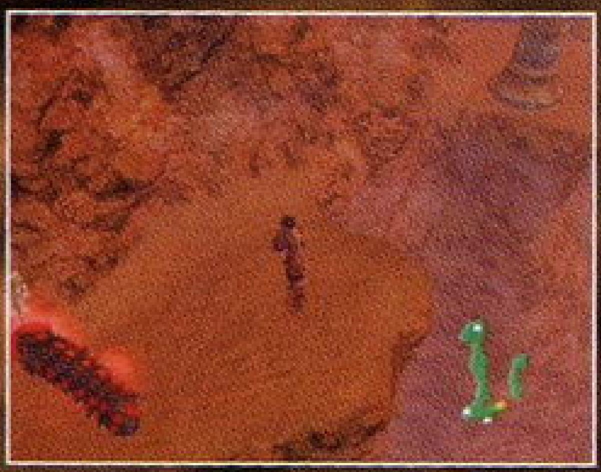
▲破坏迷塔某处的设施（如图所示）

▲打倒オトリュス山如图所示处的全部敌人

▲打倒オトリュス山如图所示处的全部敌人

▲取得飞踢能力后踢开此处的机关，秘石在前方

▲取得飞踢能力后踢开オトリュス山此处的机关



▲（オトリュス山）抓住毛虫扔向石柱便会出现道路

▲打败人马射手后先别跳下去，秘石在洞口的对面

▲（去天空之城的途中）从此处走下去便会找到秘石

▲去天空之城的路上出现分岔时走左边可以找到秘石

▲打败天空之城的巨人（附近可以学会铁肩能力）

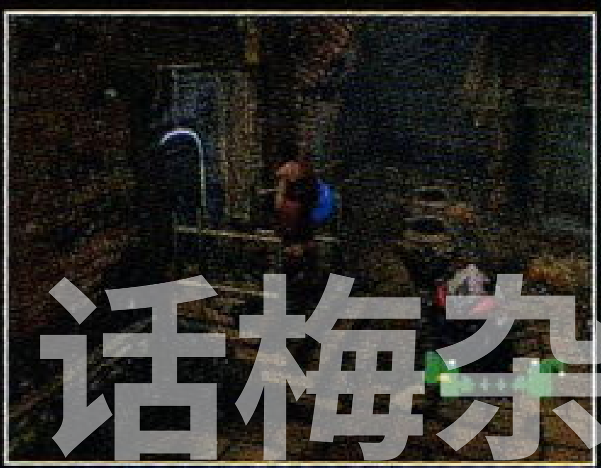
▲斗技场第5层的奖品（斗技场位置参见总第71期）

▲斗技场第20层的奖品（斗技场位置参见总第71期）

▲取得铁肩能力回到游戏最开始的地方

▲从此处进去后利用空中悬挂获得秘石（动作要快）

▲取得空中悬挂能力后在三战士庙的顶层获得



▲取得铁肩能力后推开エリシオン圣殿某处的铁箱

全秘石功效一览

アーレス	攻击力上升
アテナ	防御力上升
デメテル	墙壁伤害力减半
アフロディテ	输入L1+□可用MP回复HP
アポロン	快速按两次L1或R1可以取消防御
アルテミス	打倒敌人可以回复少量HP
ヘパイストス	打倒敌人可以获得少量强化点数
ディオニュソス	敌人受到攻击时的硬直时间加长
ヘスティア	走、跑、停时自动防御
ヘラ	天之迪斯卡玛的回旋攻击范围变大
ペルセポネ	冥之迪斯卡玛抓住敌人可以快速丢出
ヘルメス	输入L1+×可使出冲刺
ゼヒュロス	跳跃上升时无敌
ボレアス	使用铁肩（R1+□）时自动防御
ノトス	飞踢（空中R1）发动时无敌
エウロス	滑铲（R1+×）发动时无敌
クロト	打倒敌人后的MP回复量翻倍
ラキシス	召唤消费的MP减少
アトルポス	输入L1+△可用HP回复MP
ニケ	防御取消攻击（防御中□）使用可能
ネメシス	受创硬直中按□可以取消硬直进行攻击
エイレネ	攻击力减半，防御力翻倍
ヒュプノス	静等10秒后HP慢慢回复
タナトス	随机出现会心一击
モルフェウス	静等10秒后MP慢慢回复

最后是几点说明：

1.游戏通关后角色的能力和秘石可以保留，不过要等到迪斯卡玛觉醒后才能装备秘石。

2.要想全秘石收集，就要挑战各种难度，这样才能拿到所有的变化型秘石。

3.固定型秘石可以在一周目时全部拿齐，建议玩家拥有全部能力后再回来拿取。要想回到过去的场景可以利用传送球，当剧情推进到只剩最终BOSS没打时重跳一遍天空之城，就能利用天空之城的传送球回到过去的场景。

4.由于美版和日版的秘石配置不同，本文只标出可以得到秘石的地方，不具体说明是哪块秘石。

▲天空之城的这块秘石是最难取得的一块。首先用铁肩能力推开这个铁箱，然后站在上面按□，就能来到巨石上方。当巨石上升时注意看下方是否有一个黄点（用红圈表示），而你要做的就是从巨石上跳下去，然后在空中抓住那个悬挂点。难度极大！

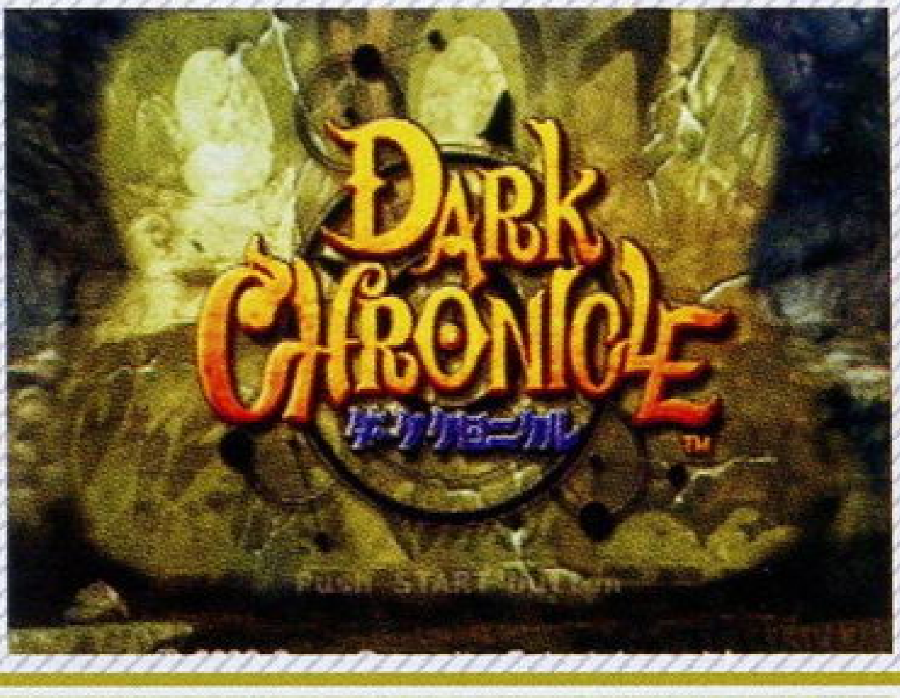
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

研究中心 RESEARCH CENTER

PS2 DVD-ROM	SCE	A・RPG	1人
	2002年11月28日发售		至少499KB
	—		5800日元

《暗黑编年史》完全研究



名称	标准サイズcm	最大サイズcm	重さg/cm	ときめきチェリー	ストーンベリー	ネバネバピーチ	ボムナッツ	毒リンゴ	まったりバナナ	トゲッチ	ミミー	エヴィ	ニンジン	イモダンゴ	ミノン	バッタン	プチフィッシュ	スピナー	フロッグ	ミノー	フォーク	昼	夕	夜	朝
パクパク	50	133	60	△	△	△	△	×	△	△	○	×	×	△	△	△	×	×	×	×	×	○	○	△	○
ボーボー	50	160	60	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	△	△	×	×	×	×	×	×	△	○	○	○
ガブラ	60	186	50	△	△	△	△	×	△	△	△	△	×	×	△	△	○	○	△	○	×	△	○	△	○
ノンキー	50	200	45	△	△	△	△	×	△	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	△	△	○
カジー	80	153	60	△	△	△	△	×	△	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	△	×	×
バクバク	60	46	50	△	△	△	△	×	△	×	△	×	×	×	×	×	○	○	○	○	×	△	○	△	○
マーダンガラヤン	40	130	80	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	◎	△	△
グミー	40	70	30	△	△	△	△	×	△	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	○
ニラー	40	80	40	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	×	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○
ウマダカラ	60	100	60	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	△	×	△	◎
タートン	40	100	60	△	△	△	△	×	△	○	△	○	×	△	○	○	×	×	×	×	×	△	○	△	○
ピッコリー	40	70	20	△	△	△	△	×	△	○	×	×	×	×	△	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×
ボン	50	100	40	△	△	△	△	×	△	○	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	○	○	○	○
ハマハマ	50	130	50	△	△	△	△	×	△	×	×	×	×	×	×	×	○	×	△	○	×	○	×	○	×
ネジー	40	80	30	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	△	○	×	○	○	○	△
デン	50	100	60	△	△	△	△	×	△	×	×	×	×	△	○	○	○	×	×	×	×	△	○	○	○
ヒイラ	40	80	30	△	△	△	△	×	△	△	○	△	×	△	△	△	×	×	×	×	×	○	△	○	○
男爵ガラヤン	80	100	70	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	◎	△	×	△

养鱼指南

鱼饵名	效果
ミノン	提升しゅんぱつ（爆发力）
ミミー	提升ふんばり（持久力）
プチフィッシュ	提升ふんばり（持久力）
トゲッチ	提升ねばり（黏力）
バッタン	提升ねばり（黏力）
エヴィ	提升スタミナ（体力）
イモダンゴ	提升スタミナ（体力）
ニンジン	提升しゅんぱつ并转换性别

上表中◎为效果最好，×为效果最差。有了这个表大家钓起鱼来就得心应手了。不过钓到鱼只是第一步，接下来就是如何养鱼了。首先要向大家介绍各种鱼饵的作用，请大家参见左表。

鱼缸的发明公式是窗＋喷水＋木箱，注意鱼缸不止一个，要通过按键来进行切换，喂饵、战斗、杂交要在不同的鱼缸中进行。杂交是最快的培养方法，两条鱼杂交后的各项数值一定大于原来的数值，根据这条原理，大家可以分别培养6条鱼，每条鱼都重点培养一个数值，其中ばとる这项数值不能靠喂鱼饵来提升，只要把鱼放入战斗鱼缸中不断战斗就可以提升了。玩家也可以不断钓新鱼来与老鱼杂交，由于数值一定是取最大值，所以怎么弄都不会亏。最后把这6条鱼逐一杂交，最强的鱼就诞生了！

不过要想培养出游戏中最强的鱼，还是得利用BUG才行。每条鱼的能力上限为400，超过400后继续喂它饲料，能力就会不升反降。利用这个特性，可以把某项能力降至负数。如果成功的话，该项能力就会变成65535！不过由于此法是利用了游戏的BUG，所以大家使用时务必小心。

怪物徽章

怪物种族	徽章取得方法
ケモノ	把とろりんチーズ送给ドブチュー 或把ごくじょうチキン送给トッシーン
植物	直接在未来大长老处购入ヒマーラ的徽章
水生种	把バッタン送给フロッガー
魔人	把金のノベ板送给クモババ
魔法生物	把ガッシリ石送给スタチュー
不死	用圣水打倒ガイコツ兵
カラクリ	用ばくだん打倒ボンバーヘッド
精灵	把ネバネバピーチ送给ピクシー
龙族	向ジェムロン赠送同属性的エレメント
トランプ	把ダイヤモンド送给ダイヤ
月	スクープ（摄影）等级达到7级
太阳	スクープ（摄影）等级达到8级

莫尼卡拥有变身为怪物的特殊能力，利用这项能力，可以在迷宫中变身为怪物（变身的快捷键是R3）。可以变身的怪物一共有10种，不过一定要取得了某种怪物的徽章后才能拥有变身为这种怪物的能力。要想得到怪物徽章，就要用礼物胶囊向怪物送礼。礼物胶囊可以在未来大长老的商店或同伴クレア那里买到。将要赠送给怪物的物品放到礼物胶囊里（在道具栏中按△把道具拿起来，然后对着礼物胶囊再按△就可以把要送的物品放到礼物里去了），接下来把礼物胶囊装备在ACTIVE ITEM栏里，遇到你想要送礼的怪物后把礼物胶囊丢出去（注意不是使用），如果礼物胶囊里装的正是这种怪物喜欢的东西时，怪物会进入亢奋状态，这时候打倒它就可以拿到这种怪物的怪物徽章啦！

取得怪物徽章的关键在于了解每种怪物的嗜好，这样送礼才有效果。大家可以参考左表。注意月之徽章与太阳徽章是两个比较特殊的徽章，月之徽章的作用是减低怪物变身攻击数值的损耗，太阳徽章的作用是怪物变身后攻击力和防御力上升。

怪物徽章的最大魅力在于这些怪物达到一定等级后还可以转职为高级怪物，实在是非常迷人啊！只是游戏中怪物的数值很低，对破关的帮助不大。不过如果你变化为与敌人相同种族的怪物，无论你怎么侮辱它、殴打它，在它逆鳞化前是绝对不会还手的。以下是全怪物转职表。

属	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
ケモノ	ドブチュー	ビーチラット	キャッスルイーター	デスマウス
			スナイパーウルフ	スマイルウルフ
		トッシーン	暴れトッシーン	バンドー
カラクリ	ボンバーヘッド	3尺玉	デンジャーボム	スウィートダイナマイト
植物	ヒマーラ	バラーラ	ストームフラワー	マンドーラ
			マローン	スケアクロウ
水生种	フロッガー	ゲロン	ガマール	ピュートス
			ムーンギョーン	ウミンチュ
精灵	ピクシー	シルフ	フェアリー	インプ

属	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
ドランプ	クローバー	ダイヤ	ハート	スペード ジョーカー
不死	ガイコツ兵	ホーンヘッド	マスタージャケット	レアジャケット
			シロヒゲ	OYAKATA
魔人	クモババ	シーバアー	スパイダーレディ	ババンチュラ
			ミス・ゴーゴン	ミセス ゴーゴン
魔法生物	风船男爵	风船ボルカス	バルーン伯爵	バルーン公爵
			ガーディア	ダークキーパー
龙族	W・ジェムロン	C・ジェムロン	T・ジェムロン	F・ジェムロン H・ジェムロン

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

能力成长道具大公开

游戏中尤利斯和莫尼卡的HP上限和防御力全靠能力成长道具来提升，用エデンの果实可以提升两人的HP上限，用ポテトパイ可以提升尤利斯的防御力，而魔女のパフェ可以提升莫尼卡的防御力。这种道具都装在很不起眼的小箱子里，一定要仔细寻找，如果你一不小心错过几个的话可是重大的损失啊！这种道具一般都出现在未来世界，其出现条件与玩家的迷宫进度和ジオラマ的完成条件有关，玩家最好是在每一章完成后再来搜集。

注意 在第3章玩家其实可以找到8个エデンの果实，但千万不要去拿ステラ・ポト武器屋附近某处角落的エデンの果实，否则第6章アイテム屋前的某个エデンの果实就不会出现。这两个エデンの果实一定要一次拿齐，否则就会消失。另外第3章ステラ・ポト从正中央分别通往ラオチャオ、タイムゲート、武器屋的桥上有3个エデンの果实，这3个エデンの果实也是要一次拿齐的。出现这样的设定，只能用BUG来解释了。

章节	出现地点	エデンの果实	ポテトパイ	魔女のパフェ
1	パームブリンクス	2	1	0
2	ジュラクモール	4	2	2
3	ステラ・ポト	7	4	3
4	ルナ研	7	3	4
5	ガンドラダ大工房	8	4	4
6	ジュラクモール	2	1	1
	ステラ・ポト	4	1	1
	ルナ研	3	2	1
	ガンドラダ大工房	3	1	2
7	月花宫殿	10	6	6
8	完成最强のカエル、杀人战车、老婆は见た、地狱1丁目、归ってきたキャプテン的スフィーダ制霸会得到ポテトパイ×2、エデンの果实×2、魔女のパフェ×1。			

完全发明手册

发明物	发明公式
アクアリウム	喷水＋窗＋木箱
ふんわりパン	小麦粉＋ポリーズベーカリー看板＋暖炉
おいしい水	泷＋喷水＋ビン
毒消しドリンク	ビン＋ダック医院看板＋井户
圣水	圣なるシンボル＋太阳＋ビン
石硷	泷＋洗濯物＋ヤシの木
とろりんチーズ	カフェ看板＋牛乳缶＋ラオチャオの商标
ごくじょうチキン	特制北京ダック＋肉まん＋灼热！ドラゴンの炎
だぶるプリン	牛乳缶＋小麦粉＋发见！金の卵
ばくだん	武器屋看板＋つぼ＋ろうそく
爆弹・改	ろうそく＋石炭＋タマゴ
电光石花	花＋ろうそく＋岩
ファイナルボム	ろうそく＋オーブン＋燃えかす
ビンビンドリンク	ビン＋中华ちょうちん＋エンペラーマーダン
エスケープの粉	エレベータ＋古代壁画＋转送装置
宝箱の键	黄金のドア＋迷宫のドア＋黄金のドアの门番
ギフトカプセル	骨＋つぼ＋手纸
グレードアップの粉	太阳＋太阳のイス＋太阳のテーブル
ライドポッド燃料	碎けたルナストーン＋星くずの池＋ドロ
复活の粉	木の实＋温泉幽灵＋莲の花
ルアーロッド	川＋鱼＋ラフレシアのくき
ねばねばしないお札	泷＋池の主さま＋洗濯物
时を止めないお札	记念碑＋时计＋星の砂时计
咒われないお札	圣なるシンボル＋圣者の书＋モォーン！ジュラク
石化しないお札	时计＋朝日＋ジュラクの目
毒を无效にするお札	圣なるシンボル＋ダック医院看板＋ベッド
バックパック	牛乳缶＋ベルト＋パイプ
バックパック・たる式	タル＋ベルト＋木
バックタンク・つぼ式	つぼ＋エネルギーパイプ＋发电机
ポリタンク	仓库＋ポスト＋ゴミ箱
扫除机タンク	扫除机＋エアークリーナー＋ベルト 水槽＋カン＋ごみ箱型扫除机
3连つぼ式タンク	フラワーシャンデリア＋ルナストーンの灯り＋つぼ
ドラム缶ボディー	ドラム缶＋ランプ＋イス
牛乳缶ボディー	牛乳缶＋烟突＋のぞき棒
冷藏库ボディー	冷藏库＋カンパ式发电机＋信号机
木箱ボディー	木箱＋モォーン！ジュラク＋ヨルダの大木
超合金ボディー	金库＋作业装置＋サーチライト
サムライボディ	Mショップの看板＋三日月ライト＋望远镜
太阳と月の铠	太阳＋月＋电气ごま
ピエロボディー	绘の具＋コップ＋パラソル
ワイン樽キャノン	きのこ＋喷水＋タル
ワイン樽キャノン2	タル＋喷水＋井户
ワイン樽キャノン3	タル＋泷＋水槽
ワイン樽キャノン4	ファイアースコール＋樽＋エアクリーナ
サムライアーム	タル＋武器＋三日月ライト
サムライアーム2	武器＋あばれ龙＋作业用クレーン
サムライアーム3	武器＋鹿のツノ＋月の柱
サムライアーム4	复活！ポルカス＋落武者＋月の传说
マシンガンアーム	ライフル＋扇风机＋あばれ龙
マシンガンアーム2	风车＋扇风机＋望远镜
マシンガンアーム3	ライフル＋风车＋プロペラ
マシンガンアーム4	风のラピス祭坛＋プロペラ＋ドラム缶
ドリルアーム	扇风机＋风车＋自动本读み机
ドリルアーム2	ツノ＋作业アーム＋电气ごま
ドリルアーム3	碎けたルナストーン＋作业アーム＋イクシオン
ドリルアーム4	太阳の花＋作业アーム＋鹿のツノ
ミサイルポッドアーム	回转式看板＋木箱＋キノコ
ミサイルポッドアーム2	木箱＋喷水＋ルナ研のエンブレム
ミサイルポッドアーム3	金库＋发电机＋鹿のツノ
ミサイルポッドアーム4	ガンドール火山＋金库＋火のラピス祭坛
ハンマーアーム	作业用ロボット＋支柱＋タル
ハンマーアーム2	金槌＋作业アーム＋支柱
ハンマーアーム3	土のラピス祭坛＋金槌＋烟突
ハンマーアーム4	月の柱＋パワーアーム＋ハンマーのこ
レーザーアーム	エネルギーパイプ＋タル＋间欠泉
レーザーアーム2	エネルギーパイプ＋三日月ライト＋イクシオン

发明物	发明公式
レーザーアーム3	憩いの喷水＋エネルギーパイプ＋サーチライト
レーザーアーム4	エネルギーパイプ＋青光のトウロウ＋月の传说
ペズキャノン	太阳＋发电机＋ラッパ
ペズキャノン2	街灯＋火のラピス祭坛＋太阳
ペズキャノン3	太阳＋月の柱＋かまど
ペズキャノン4	太阳＋つぼのたいまつ＋复活！ポルカス
ピエロハンド	ピエロロボの攻击＋パイプ＋パラソル
ピエロハンド2	はかり＋パラソル＋ピエロロボの攻击
ピエロハンド3	ピエロロボの攻击＋旗＋作业アーム
ピエロハンド4	ピエロロボの攻击＋绘の具＋パワーアーム
铁球アーム	支柱＋おじぎロボット＋マンホール
铁球アーム2	岩＋工作机＋支柱
铁球アーム3	月のクリスタル＋工作机＋支柱
铁球アーム4	岩＋工作机＋エッグチェアー
タンクレッグ	车轮＋车＋リヤカー
バケツレッグ	川＋カン＋井户 川＋水槽＋ごみ箱
マルチフット	支柱＋鹿のツノ＋作业用ロボット
ローラーフット	车轮＋货物列车＋换气扇
バギー	システム5WP2+ベルト＋车
アイアンレッグ	旧式おじぎロボット＋ゴミ箱＋サク
ジェットホバー	憩いの喷水＋ファイヤーハウス＋ろうそく
プロペラレッグ	风车の羽根＋扇风机＋リヤカー
ピエロフット	ピエロロボの攻击＋目玉＋绘の具
粉碎レンチ	岩＋工作机＋星のかけら
スティンガー	エアクリーナー＋パイプ＋车轮
毒针付きレンチ	鹿のツノ＋きのこ＋硫黄色ジュース
キュービックハンマー	たんす＋金库＋作业装置
デジ・ハンマー	电饰オブジェ＋パソコン＋工作机
ヘビーハンマー	ドラム缶＋パワーアーム＋パズノスギガント ドラム缶＋パワーアーム＋パズノス
ラッパガン	ラッパ＋喷水＋木
ベルトリガー	电话机＋喷水＋木
マジックガン	月のクリスタル＋喷水＋太阳 月＋月のクリスタル＋喷水
グレネードガン	烟突＋タマゴ＋喷水
Qショット	リンダちゃんの勇姿＋喷水＋ネオプロジェクター
ワイルドキャット	ライフル＋突击トッシーン＋作业装置
スティールガン	作业クレーン＋喷水＋电饰オブジェ 作业クレーン＋喷水＋本
ダークパイパー	操られたシグー＋ナイトストーカー＋ライフル
セクシーパンサー	エイナ肖像画＋光浴の花＋ライフル
ツインクラッシャー	ライフル＋ジュラクの鼻＋フラワーシャンデリア
スターブレイカー	ファイヤーハウス＋烟突＋幻のメムイータ
ターキー	木＋特制ペキンダック＋风车の羽根
スワン	ハンマーのこ＋木＋ボート
フラミンゴ	ヤシの木＋ハンマーのこ＋ルナストーンの灯り
ファルコン	枯れたジュラク＋金槌＋グレートクレーン
サンドブレード	回转イワノフ＋ツノ＋シルク制手缝い旗
アルバトロス	木＋间欠泉＋ファイアースコール
白ひげの剑	突击！トッシーン＋木＋草
ボーンレイピア	ホネ＋布＋枯れたジュラク
ソウルブレイカー	转送装置＋エネルギーパイプ＋间欠泉
霸者の剑	アイアンメイデン＋像＋パズノス
盗贼のリング	时计＋金库＋ショーウィンドウー
革のくつ	布＋ギューモのおたけび＋イス
ワークシューズ	工作机＋布＋はしご
ウィングシューズ	布＋パラソル＋风车の羽根
ドラゴンソール	布＋あばれ龙＋泷
ピエロのくつ	ピエロロボの攻击＋パラソル＋布
ナイトブーツ	ベルト＋月＋盾
マジカルブーツ	月のクリスタル＋パラソル＋かぼちゃ
ウィングブーツ	风见鸡＋ベルト＋风车のはね
パンサーブーツ	月＋骨＋究极のベルト[illegible]
メタルブーツ	ベルト＋ドラム缶＋作业用ロボット
プリンセスブーツ	月花宫殿＋フラワーシャンデリア＋泷のカーテン

由于篇幅所限，不能提供所有照片的入手方法，请大家见谅。

最强武器的合成之道

武器合成是《暗黑编年史》的魅力所在，每种武器的最终形态都有多种合成方法，不过限于篇幅不能全部列出，只能列出最强武器的一种合成方法。

尤利斯最强右手武器

DENSETSU：バトルレンチ→バトルレンチ改→ドリルレンチ→粉碎レンチ→キュービックハンマー→デジ・ハンマー→ヘビー ハンマー→DENSETSU

尤利斯最强左手武器

スーパーノヴァ：クラシックショット→ラッパガン→ベルトリガー→マジックガン→Qショット→スティールガン→スーパーノヴァ

莫尼卡最强右手武器

南国のキング：圣剑ダイダロス→太阳の剑→シャイニングブラボー→南国のキング

莫尼卡最强左手武器

ファイブスター：魔法のうでわ→盗贼のリング→イバラのうでわ→ボックルクル→月のうでわ→星のうでわ→ファイブスター

比较特殊的武器有两把。一把是游戏中仅此一把的圣剑ダイダロス，只有它才能达到太阳之剑这个分支，不过达到南国のキング的路线很多……另外一把是子羊之剑，它需要在天黑的时候才能发挥威力，天亮时威力顿减。此外腕轮的攻击效果是按炎雷冷风四种属性中的最大数值来决定，如果数值相等，就自动默认为火球攻击。

《暗黑编年史》游戏攻略、100%建设条件、无限合成大法、全同伴加入方法在2003年1月B中有详细介绍。

研究中心
RESEARCH CENTER

宿命传说2 详细研究（完结篇）

文：ct

PS2	NAMCO	RPG	1～4人
	2002年11月28日发售		至少61KB
DVD-ROM	对应PS2专用手柄分插		6800日元

朱达斯的隐藏秘奥义

游戏进行了三周目的天地战争后，朱达斯能够使用新的秘奥义“真神炼狱刹”。不过这需要在“魔人灭杀暗”发动后才能使出。

与リムル 的战斗

与之战斗时，可以盗取到物品“金のフライパン”。

2周目以后的赠品

除了开始提到的朱达斯的秘奥义外，还有以下几个：

调查ノイシュタット的卖ルーンボトル商人附近的告示板，能够得到问题集《TOD2オブカイル》（TOD2 OF 凯鲁）

新的商店

上次提到了在最后决战前，神之蛋中能够见到一个幽灵般的商人。如果那个时候移动了画面的话，它就会消失，提档也不会出现了……

它卖的东西有：

メンタルリング、トリックスター、テクニカルリング、デモンズシール、ウィークチェック

ヤサカニノマガタマ、レザーマント、シーブズマント、ハンターズマント、シルフィマント、

ジアーズマント、エルヴンマント、毛皮マント、ゴージャスマント、セレスティマント、

プリンセスケープ、シルバーケープ、阵羽织、レザーブーツ、チェインブーツ、プレートブーツ、

メッシュブーツ、ヘヴィブーツ、バトルブーツ、グリーブ、コンバットブーツ、ゴシックブーツ、

ジェットブーツ、グリムブーツ、ナイトメアブーツ、エリクシール

与之对话的时候它会突然问你，“买不买メンタルリング呢？价格277000ガルド哦。”

这里就会出现一个选择。买不买呢？买了以后会如何呢？嘿嘿……

注：听说这一条件是在2周目以后，所持金在100万ガルト以上才能够出现该商人。

我的钱在2周目以来一直很多……所以不是很清楚究竟是否真的需要100万。请大家注意。

关于猫人之村

在进入了アクアラビリンス以后，去猫人之村就能够发现这里有了武器、防具店了。

关于スロット

本作的スロット，有着许许多多的辅助能力。好好地了解它们的话，对战斗是不会有害的。

特殊效果系	
マーチャント	所得ガルド增加（弱）
ハイリワード	所得ガルド增加（中）
プライズ	所得ガルド增加（中）
ウェルス	所得ガルド增加（强）
スライト	物品使用硬直时间减少（弱）
クラフトマン	物品使用硬直时间减少（中）
ベテラン	物品使用硬直时间减少（强）
ダマスカス	装备者的LV低下时攻击力增加（弱）
ペルシャ	装备者的LV低下时攻击力增加（中）
トレジャー	物品所得概率上升（弱）
クァンタム	アイテム所得概率上升（中）
アバウンド	アイテム所得概率上升（强）
エスケープ	逃走速度上升（弱）
ダッシュ	逃走速度上升（中）
プラティナム	相应的スロット低概率的LV UP（弱）
ミスリル	相应的スロット低概率的LV UP（中）
デュエリスト	概率效果的发生概率上升（弱）
ドラグーン	概率效果的发生概率上升（中）
ベルセルク	概率效果的发生概率上升（强）
ブルーム	持续效果的时间延长（中）
ヴィジョン	持续效果的时间延长（强）
スクワイア	相应的スロット效果上升（弱）
ナイツ	相应的スロット效果上升（中）
パラディン	相应的スロット效果上升（强）
ストロング	昏迷时间减少（弱）
レジスト	昏迷时间减少（中）
ガイザー	防御时回避上升（弱）
ミラージュ	防御时回避上升（强）
シケット	防御时SP回复量增加（弱）
ティンバー	防御时SP回复量增加（中）
コットン	防御时TP回复（弱）
ウーリー	防御时TP回复（中）
ベルベット	防御时TP回复（强）
ソーサラー	防御时咏唱速度上升（弱）
アデプト	防御时咏唱速度上升（中）
リザルヴ	防御时防御力上升（弱）
ジャスティス	防御时防御力上升（强）
ファミリア	防御时ガルド增加（弱）
ビレッジ	防御时ガルド增加（中）
ボーン	全伤害轻微减轻（弱）
スカル	全伤害轻微减轻（中）
スパイト	全伤害轻微减轻（强）
ストライプ	受伤害的硬直时间减少（弱）
スウィート	受伤害的硬直时间减少（中）
ブロッキング	落下时倒地时间减少（弱）
デクスタラス	落下时倒地时间减少（中）
タイアレス	落下时倒地时间减少（强）
サバイバル	濒死时HP回复（弱）
バイタリティ	濒死时HP回复（中）
レジューム	濒死时HP回复（强）
フォージ	按照受伤害量回复TP（弱）
メイスン	按照受伤害量回复TP（中）
ソーンズ	防御strike发动容易（弱）
リバウンド	防御strike发动容易（中）
レパルス	防御strike发动容易（强）

时间效果系	
ヒーリング	每间隔一段时间HP回复（弱）
メディカル	每间隔一段时间HP回复（中）
カーミング	每间隔一段时间HP回复（中）
ホーリィ	每间隔一段时间HP回复（强）
エランド	受到的伤害进行时间回复（弱）
エンジェル	受到的伤害进行时间回复（中）
アコライト	HP、TP自动回复（弱）
レクター	HP、TP自动回复（中）
クレリック	HP、TP自动回复（强）

耐性与反击效果	
バーミリオン	火耐性（弱）
スカーレット	火耐性（强）
シアン	水耐性（弱）
ラピスラズリ	水耐性（中）
ブラウン	地耐性（弱）
タンジリン	地耐性（强）
ストーム	风耐性（弱）
チャコール	暗耐性（弱）
オニキス	暗耐性（强）
コーラル	光耐性（弱）
アイボリー	光耐性（中）
アラバスター	光耐性（强）
リーディング	衰弱耐性与反击效果（弱）
オーダー	衰弱耐性与反击效果（中）
フェイス	衰弱耐性与反击效果（强）
ウォーミング	冻结耐性与反击效果（弱）
メルティング	冻结耐性与反击效果（中）
ヒーティング	冻结耐性与反击效果（中）
ソーイング	冻结效果与反击耐性（强）
ロッキング	麻痹耐性与反击效果（弱）
アクティブ	麻痹耐性与反击效果（强）
アンチドート	毒耐性与反击效果（弱）
レストフル	毒耐性与反击效果（中）
キュアオール	毒耐性与反击效果（强）
ステップ	迟缓耐性与反击效果（弱）
アジリティ	迟缓耐性与反击效果（强）
レデュース	异常状态防御概率上升（弱）
レスポンス	异常状态防御概率上升（中）
アヴォイド	异常状态防御概率上升（强）

状态辅助系	
バサルト	攻击力、最大HP上升（弱）
マーブル	攻击力、最大HP上升（中）
ワース	防御力、最大HP上升（弱）
メジャー	防御力、最大HP上升（中）
トロール	最大HP增加（弱）
ウルヴァリン	最大HP增加（中）
ジャイアント	最大HP增加（强）
フィート	命中上升（弱）
シャープ	命中上升（中）
ニンブル	命中上升（强）
ナリッジ	知性上升（弱）
ワイズマン	知性上升（中）
シンキング	知性上升（强）
アタック	攻击力上升（弱）
パワー	攻击力上升（中）
ストレングス	攻击力上升（强）
フォース	攻击力上升（强）
スティール	防御力上升（弱）
アーマード	防御力上升（中）
マーシレス	会心一击率上升（强）
イベインション	回避上升（弱）
ダンシング	回避上升（中）
フラックス	回避上升（强）
ラビット	运上升（弱）
ハッピー	运上升（中）
チャンス	运上升（强）
マジェスティ	攻击与命中上升（中）
パーフェクト	攻击与命中上升（强）
ロード	攻击与会心一击率上升（弱）
スキルフル	防御与回避上升（弱）
ベイシス	防御与回避上升（中）
オーネイト	防御与回避上升（强）
マーシー	运与回避上升（弱）
イグノランス	运与回避上升（中）
イノセンス	运与回避上升（强）

&3DMGAME
www.plumbook.cn

回复力、减轻系、咏唱速度 UP 系	
イーサー	SP 减轻力上升（弱）
コズミック	SP 减轻力上升（中）
セレネ	SP 回复力上升（中）
ウェルキン	SP 回复力上升（强）
ピクシー	TP 减轻力上升（弱）
スプライト	TP 减轻力上升（中）
ドライアド	TP 减轻力上升（强）
マインド	TP 回复力上升（弱）
メンタル	TP 回复力上升（中）
スペル	咏唱速度上升（弱）
パラダイム	咏唱速度上升（中）
リチュアル	咏唱速度上升（强）
フロード	TP 减轻、回复力上升（弱）
マジシャン	TP 减轻、回复力上升（中）
ワールド	SP、TP 减轻力上升（弱）
ヘヴンズ	SP、TP 减轻力上升（中）
パラダイス	SP、TP 减轻力上升（强）
スター	SP、TP 回复力上升（弱）
ネビュラ	SP、P 回复力上升（中）
ギャラクシー	SP、TP 回复力上升（强）
アーデント	咏唱速度、TP 回复力上升（弱）
ジーラス	咏唱速度、TP 回复力上升（强）
エレメンタル	知性与咏唱速度上升（中）
リフレクト	知性与咏唱速度上升（强）

属性攻击系	
ソイル	地属性附加（弱）
アース	地属性附加（中）
ノーム	地属性附加（强）
ライト	光属性附加（弱）
イルミネイト	光属性附加（中）
ブリリアント	光属性附加（中）
トゥインクル	光属性附加（强）
ファイア	火属性附加（弱）
フレア	火属性附加（中）
シアリング	火属性附加（强）
ウォーター	水属性附加（弱）
アクエリアス	水属性附加（中）
トリトン	水属性附加（强）
ダスク	暗属性附加（弱）
シルエット	暗属性附加（中）
ウィンディ	风属性附加（弱）
ゲイル	风属性附加（中）
ゼファー	风属性附加（强）

等级经验值系	
ドリーム	チェイン LV 的成长促进（弱）
ファンタジー	チェイン LV 的成长促进（中）
アサルト	アタック LV 的成长促进（弱）
トランプル	アタック LV 的成长促进（中）
オンスロート	アタック LV 的成长促进（强）
オーサム	所得 EXP 增加（弱）
プレステージ	所得 EXP 增加（中）
セイントリー	所得 EXP 增加（强）
ガンビット	スキル LV 的成长促进（弱）
エイミング	スキル LV 的成长促进（中）
ガイデッド	スキル LV 的成长促进（强）
マジカル	マジック LV 的成长促进（弱）
カタストロフ	マジック LV 的成长促进（强）

特殊攻击系	
プレジャー	击破敌人时 HP 回复（中）
リリーヴ	击破敌人时 HP 回复（强）
メイジ	击破敌人时 TP 回复量增大（弱）
ルーン	击破敌人时 TP 回复量增大（中）
ワンダー	击破敌人时 TP 回复量增大（强）
ブラッディ	攻击时吸收 HP（弱）
モスキート	攻击时吸收 HP（中）
スナッチャー	攻击时吸收 HP（中）
サッキュバス	攻击时吸收 HP（强）
ファントム	攻击时吸收 TP（弱）
スペクター	攻击时吸收 TP（中）
スピリット	攻击时吸收 TP（强）

种族攻击系	
リザード	对龙系有效（弱）
ドレイク	对龙系有效（中）
ドラゴン	对龙系有效（强）
パペット	对无机物有效（弱）
ゴーレム	对无机物（中）
ガーゴイル	对无机物有效（强）
オーガー	对恶魔有效（弱）
フィーンド	对恶魔有效（中）
デビル	对恶魔有效（强）
ハウンド	对野兽有效（弱）
ビースト	对野兽有效（中）
プレデター	对野兽有效（强）
ラプター	对空中敌人有效（弱）
ハーピー	对空中敌人有效（中）
ペガサス	对空中敌人有效（强）
ブレイク	对机械系有效（弱）
デストロイ	对机械系有效（强）

概率效果系	
ハウリング	昏迷效果附加（弱）
バッシング	昏迷效果附加（中）
ストライク	昏迷效果附加（强）
コールド	冻结效果附加（弱）
フリーズ	冻结效果附加（中）
アイスバーグ	冻结效果附加（强）
ウィークン	衰弱效果附加（弱）
ディジーズ	衰弱效果附加（中）
ファイナー	衰弱效果附加（强）
ポイズン	毒效果附加（弱）
ノキサス	毒效果附加（中）
ヴェノム	毒效果附加（强）
パラライズ	麻痹效果附加（弱）
コカトリス	麻痹效果附加（强）
マーシナリー	低概率的最大 HP 值加算（弱）
ウォリア	低概率的最大 HP 值加算（中）
エリート	低概率的最大 HP 值加算（强）

自创料理

除了上次提到的外，还有以下三种。

ゴージャスサラダ

キュウリ＋レタス＋トマト＋タイ＋エビ＋しもふり

栄养ドリンク

トマト＋すじにく＋バナナ＋チーズ＋ヨーグルト＋レモン

ミネストローネ

パスタ＋トマト＋キャベツ＋ニンジン＋ジャガイモ

称号

注：迷你游戏、自动获取与共通的称号，这里的就不再提了。

凯鲁

名称	升级时的奖励	称号入手条件
FREEMAN	最大 HP+1.0	在アクアヴェイル回答一位路人的提问选"疑问に思う"
英雄に違いない！	攻击 +1.5　TP 轻减 -0.5	フォルネウス战斗、还有与女主角的事件结束后，与船长对话
マーボーカレー大好き君	最大 HP+8.0　クリティカル -0.5	リーネの村的リリス家里吃了マーボーカレー
ソーディアンマスター	最大 HP+16.0　命中 -1.0	在スパイラルケイブ将アトワイト救出来后，进行 SC 对话

罗尼

名称	升级时的奖励	称号入手条件
つむじ风のロニ	回避 +0.5　知性 -0.5	在クレスタの街与人对话
BOMBER	最大 HP+1.0	在アクアヴェイル回答一位路人的提问选"疑问に思う"
英雄以外にありえない！	攻击 +1.5　TP 轻减 -0.5	フォルネウス战斗、还有与女主角的事件结束后，与船长对话
ふられマン	最大 HP+16.0　防御 -1.05	在クレスタ从ルーティ那里得到旅行的许可后，进行 SC 对话
迷探侦	命中 +1.0　知性 -1.0	フト去光のほこらに，到达ダイクロ时，马上外出进行 SC 对话
千战士	最大 HP+24.0　防御 -1.0　回避 -0.5　知性 -0.5	遇敌数 1000 以上，要罗尼在战斗队伍中
ゼロの战士	最大 HP+48.0　防御 -2.0　回避 -1.0　知性 -1.0	罗尼 LV 在 100 以上时

莉阿拉

名称	升级时的奖励	称号入手条件
LIBERTY	最大 HP+1.0	在アクアヴェイル回答一位路人的提问选"疑问に思う"
圣女さまだ！	攻击 +1.5　TP 轻减 -0.5	フォルネウス战斗、还有与女主角的事件结束后，与船长对话

朱达斯

名称	升级时的奖励	称号入手条件
MYSTERIOUS	最大 HP+1.0	アイグレッテ宿屋楼上将招财猫给爱猫的老大爷
英雄と呼ばせてくれ！	攻击 +1.5　TP 轻减 -0.5	フォルネウス战斗、还有与女主角的事件结束后，与船长对话
假面ストーカー	防御 +1.0　知性 -1.0	ストレイライズ神殿战斗（具体哪段剧情忘了后），进行 SC 对话

娜娜莉

名称	升级时的奖励	称号入手条件
RESISTANCE	最大 HP+1.0	在アクアヴェイル回答一位路人的提问选"疑问に思う"
男女	最大 HP+16.0　知性 -1.0	从苍天都市ヴァンジェロ出发时进行 SC 对话
サブミッション使い	攻击 +3.0　TP 回复 -1.0	在ホープタウン吃过晚饭后，进行 SC 对话

哈罗鲁德

名称	升级时的奖励	称号入手条件
SELFISH	最大 HP+1.0	在アクアヴェイル回答一位路人的提问选"疑问に思う"
工兵队队长	命中 +0.5　回避 -0.5	从苍天都市ヴァンジェロ出发后，进行 SC 对话
ソーディアン设计者	知性 +0.5　唱速度 -0.5	在ホープタウン吃了晚饭后进行 SC 对话
あやしい	クリティカル +0.5　TP 回复 -0.5	ハロルド在队中时，去调查ラディスロウ的ハロルド的私人房间的左边像镜子一样的东西
变わり者	唱速度 +1.0　TP 轻减 -1.0	在地上军据点她加入队列后进行 SC 对话
童颜ちゃん	クリティカル +1.0　SP 轻减 -1.0	从物资保管所回来，在カーレル的房间休息后进行 SC 对话
虫マニア	SP 轻减 +1.0　TP 轻减 +0.5　防御 -3.0	可以去神之蛋后进行 SC 对话

全角色（无称号影响下）的 LV UP 时能力值成长：

人物状态的上限	
LV	200
HP	9999
TP	100
攻击	800
防御	600
其他全部	300

角色	HP	攻击	防御	知性	命中	回避	幸运	SP 回复	SP 减轻	TP 回复	TP 减轻	咏唱速度
カイル	58	4	3.75	0.75	1.25	1.75	0.125	1.5	1.75	0.75	1	0.25
リアラ	42	3	3	1.75	1	1.75	0.175	0.5	1.25	1.75	1.5	0.375
ロニ	64	6	4.5	1.25	1	0.5	0.25	1.5	1	1.25	1	0.0625
ジューダス	35	3	2.5	1.5	1.5	1.25	0.0625	1.25	1.5	1.25	1.25	0.25
ナナリー	48	3.5	3.5	1.25	1.75	1.5	0.125	1.25	0.75	1.25	1.25	0.125
ハロルド	44	2	3.5	2	1.25	1	1	0.25	1.5	0.5	1.75	0.5

www.plumbook.cn

文：ct　编：D・S

PS2	BANDAI	SLG	1人
	2002年11月28日发售		179KB
DVD-ROM	—		6800日元

SD高达G世纪NEO

主线剧情解析

太阳系内，生物能奇迹般地生活繁衍的行星，那就是地球。在太空殖民卫星的开发基础上，人类凭着丰富的资源与技术，开辟了新的天地。但是，那只是模拟地球那片母亲大地的空间。制造卫星殖民地有什么意义呢？听说它的主要目的是开发技术，让地球的人类生活过得富裕。人类在这片模拟空间里，多了许多无理的要求吧……自己的生命不会再受到大自然的威胁，拥有比地球更高的安定性。停顿了的发展，就好像是答应了人类，允许他们永远生活下去一样。在宇宙允许一切从零开始，这在其他时代也有过吧。但是卫星……不，我不相信人类能够忘记地球。

卫星的开发技术为地球带来了什么？地球最想要的技术，其实就是军事力量。“破坏”是人类不能抛弃的精神。现在卫星的军事技术正在不断加强，他们不想忘记地球。地球的美丽是伟大的，那里的叫“人类”这样的拥有强大力量的动物也想管理一个星球。在星球之间，生物的存在只是一刹那间的事情，是很短暂的。人类所能想到的……始终毫无改变。人类投奔入宇宙怀抱的岁月是白费了。在现实面前，理想始终只是个梦想。虚假的生活空间、虚假的和平主义……宇宙只是孕育更多战争的温床。战争夺去了众多的生命——虽然人类从来没有忘记战争的悲伤，但他们绝对不想停止战斗。流下的血与泪，仅仅是仪式的装饰品而已。时代里只有用战争讲述的历史。“为和平而战”这类经过修饰的漂亮话，是过去多次被高呼的名句吧。卫星为了和平而拥有军备，这和地球完全没有分别。所以他们才能加入行列成为同伴……借着流下的血液，活下去……

那么，人类为何还要战斗呢？战斗里也许有存在的意义。战斗者有着充实的感觉。而且，战斗者们会不断腐败下去，这也是事实……

——希罗・唯

宇宙世纪。从人口数量因大量增长而向宇宙移民开始，已经过了半世纪……

漂浮在地球周围的巨大宇宙殖民卫星，那人工的大地对人类而言已经是新的故乡……

对于在宇宙中生活已经成为普通事情的“太空人”，终于能够脱离地球的统治而宣布独立。

但是，住在地球上的人们，却仍然希望自己能够统治住在太空中的人类。

终于，双方的关系急速恶化，紧张关系到达了界限，再也掩盖不住战争的火星……

以离地球最为遥远的太空殖民地SIDE3为据点的居民们，自封领地为“吉翁公国”，率先发动了对地球连邦军的战争……

以吉翁军开发的新型机动兵器“机动战士”的活跃为开端，初战便以对吉翁公国有利的战局而展开……

但是，战争进入了僵持阶段后，连邦军开始以地球的丰富资源优势而压倒了吉翁军。

认为如果不能在战争初期就打败对手的话就不能取得战争的最终胜利的吉翁军，发动了可怕的奇策“殖民卫星降下作战”。这是一个准备将巨大的太空殖民卫星丢到地球上，将连邦军在地球上的重要据点一口气完全歼灭的可怕作战。

“这将是对愚蠢的地球市民进行制裁的铁槌。神放出的业火，一定会让他们屈服！”在吉翁公国的总帅基连・扎比演说之时，装上了核推进引擎的殖民卫星“ISLAND EFISH”已经朝地球行进了。到目前为止已经因战争受到了极大损害的地球连邦军，为了阻止对方的行动，将所有残存在宇宙的舰队集结在了卫星轨道上。

终于……太空殖民卫星来到了地球圈附近，向地球连邦军展示了它的雄姿。

如今，出动了全部兵力的两军之间的对垒，开始了……

01 制裁的铁槌

吉翁军发动了殖民卫星坠落地球的作战。目前卫星已经到达了地球大气层外围。要不了多久，卫星就会超过临界点……

就在这紧要关头，白色基地部队奉巴斯克的命令前往最前线迎击敌人。简单地说就是成为连邦军的盾牌……大战，开始了。

02 POINT CASSARELIAH

吉翁军与地球连邦军的激战，最终以连邦军的艰辛胜利而告终。但，这场战争连邦军付出了太大代价，已经完全丧失了以前的力量……

战争数年后，连邦军中以贾米托夫・海曼、巴斯克等人为首的激进派成立了特殊部队“泰坦斯”，专门负责肃清那些希望脱离地球、或有不稳迹象的太空居民。如此一来，原本已经将要熄灭的战争火花，却因他们的行为而死灰复燃……连邦军中也有人以反对泰坦斯的行为而成立特殊部队““幽谷””。该部队在阿姆罗、布莱德等人率领下，与泰坦斯展开斗争。然而，2号殖民卫星的扎恩斯卡鲁帝国，此时却在女王玛利亚的带领下宣布独立。他们宣称自己的目的是为了人类真正的和平……

03 强夺高达 （0080+0083剧情）

伯爵被帝国军的法拉少校严刑拷问并被处了死刑……这一切，都是杀鸡给猴看，为了让其他人不再违抗他们。

扎恩斯卡鲁帝国之所以如此嚣张，与泰坦斯的蛮横无理的做法不无关系。为了对抗敌人，“幽谷”秘密开发了高达NT1，同时与之关系甚佳的盟友阿纳海姆会社研制的最新高达试作1号机与2号机也连同NT1一起，被送到了澳大利亚的特林顿基地。同时出现了三台高达的特林顿基地，俨然一副新型高达展览会的模样……但是，有人却盯上了这些高达……

前大战中战败的吉翁军残党，几乎都逃窜到了资源卫星“阿克西斯”上。他们和留在地球上的一部分吉翁军残党一样，慢慢地积蓄力量，随时伺机反攻……

04 无止境的追击 （0083剧情）

在准备进行高达机测试的特林顿基地里，发生了一件大事——虚伪的和平，造就了那些成天无忧无虑又无能的连邦士兵。卡多等吉翁残党很轻松地抢走了带有核弹头的高达试作2号机，消失在了静寂的夜幕之中……

虽然在克莉丝和“幽谷”部队的努力下，于天亮时分击退了吉翁残党，不过他们却顾不得伤痕累累的特林顿基地，马上出发追赶卡多去了……

05B 基布拉尔塔尔的攻防（V高达剧情）

终于将卡多的2号机成功击破。追击任务也到此为止。

另一方面，扎恩斯卡鲁帝国的部队“贝斯帕”准备开始向阿提・基布拉尔塔尔进军。他们的目标是那里的设施“马斯・多莱巴”。马斯・多莱巴是联系着地球与宇宙的生命之线。在大小战争中都有着极高的战略价值。若有人以武力将其占领的话，对整个人类都将是个威胁。以前的吉翁军也曾经将其收入手中。

但是……地球侵占计划的停滞不前，其自身名望遭到质疑的法拉中校，为了早日占领地球、同时挽回名誉而计划将其占为己有。得知这一消息的利加・米利提亚部队，为了守卫马斯而向阿提・基布拉尔塔尔急行军……

www.plumbook.cn

06B 宇宙舰队战（V 高达剧情）

扎恩斯卡鲁帝国的地球进攻部队的总指挥官塔西罗上校给予了不断战败的法拉中校宇宙流放的处罚。地球势力急剧弱化的帝国军，担心连邦军会因此反击而将主力军送往宇宙不得不加快了“HEILAS GUILIE”的建设步伐。这是是装载了武器“巨加农”的宇宙卫星基地。能够从卫星轨道上对地球的据点实施打击的恐怖武器。但是，无视这一威胁存在的地球连邦政府的高官们，坚持原定计划在金米岛展开盛大的观舰仪式。他们打算通过这一仪式，夸耀地球连邦的强大武力，同时起到打击各太空居民的反抗之心。

“幽谷”和利加·米利提亚部队，就在无法得到连邦政府支援的情况下，为了与帝国军对抗不得不上了宇宙……

07B 攻击战略卫星(V 高达剧情)

乌索的女友、帝国军的玛利亚女王之女夏克缇在战斗中因战舰破损而飘向了茫茫宇宙，被弗罗斯特兄弟俩所发现。

另一方面，HEILAS　GUILIE 终于完成了……

塔西罗上校立刻下达了主炮“巨加农”的发射准备命令。但是，它的炮口所对准的并不是地球……而是遥远的彼岸，月球轨道——曾经是吉翁军重要据点的要塞所罗门而如今改名的“金米岛”。目的，就是连邦军那盛大的观舰式。察觉到这一计划的“幽谷”方面，立刻决定向 HEILAS GUILIE 发动进攻。

08 30T 号基地的危机（Z 高达剧情）

虽然击退了敌人，不过 HEILAS GUILIE 还是发出巨大一击。所罗门海域顷刻之间被烈炎包围……

一直高呼着加强对太空居民监视必要性的泰坦斯，趁着这次的事件而在连邦军中获得了压倒性的支持。在这些支持者中，也有一个对泰坦斯给予极大热心进行协力的秘密组织——OZ。OZ是由欧洲的贵族们设立的罗姆菲拉财团的私人部队。靠着他们那巨大的财富，其势力瞬间便在连邦军内蔓延开来，并被人们称为拥有机动战士集团的特别部队。

泰坦斯虽然对 OZ 的急速成长持以警戒，但因为罗姆菲拉财团提供的巨大资金支持而对其势力的扩大予以默认。得到强有力支持的泰坦斯，已经成为了实质上的地球连邦军的支配者。接着，开始了对“幽谷”迟早将要到来的对决的准备工作……

虽然“幽谷”方面对敌军中的巴斯克的狠毒行为早已见惯不惊，但从卡缪的口中得知泰坦斯将要对不肯投降的殖民地施放剧毒瓦斯时，还是感到异常惊讶……

09 大气圈突入（Z 高达剧情）

以这次的毒气事件为开端，“幽谷”与泰坦斯的战斗开始进入了白热化阶段。

要打败敌人，需要集中力量一口气将其击败。这么打算的“幽谷”部队，开始计划进攻泰坦斯在地球上的重要据点。但是，以泰坦斯为中心的连邦军舰队，突然间出现在了于卫星轨道上正准备地球降下作战的“幽谷”部队面前。他们察觉了“幽谷”的作战方案，并提前进行了反攻的准备。

在那里面，有人见到了刚从木星归来的NEWTYPE，驾驶着新型MA 的巴普提玛斯·西洛克的身影……

10B 香港市（Z 高达剧情）

“幽谷”部队全力突破了在卫星轨道上等待他们的泰坦斯部队，平安地突破了大气层。他们一行人，前往了地面部队的合流地点新香港，并准备在那里接受物资补给与取得泰坦斯的新情报。察觉了“幽谷”的动向的连邦军少校布兰，前往新香港并集结待命的攻击部队。已经成为了泰坦斯傀儡的连邦军，已将“幽谷”部队当作他们的叛乱部队来处置。

但是，站出来反抗泰坦斯的并不仅仅只有布莱德他们。就在布莱德等人降下地球的同一时刻，瞄准泰坦斯和 OZ 的新刺客，也开始降落到地球这个大舞台……

11 乞力马扎罗的风暴（Z 高达＋高达 W 剧情）

将布兰少校率领的连邦军部队击败的布莱德他们，在新香港接受了必要的物资补给。之后，开始了对泰坦斯以及其合作伙伴 OZ 的据点进行攻击。接着，在两者的激烈抗争中，五架高达机型的机动战士突然间于地球上出现。他们以压倒性的攻击力，持续地破坏着 OZ 与泰坦斯的各个基地……

12 希罗如闪光般消散（高达 W 剧情）

在“幽谷”、卡拉巴以及 5 架谜之高达的联合攻击下，终于将泰坦斯的地上部队一口气击败。“幽谷”与泰坦斯的抗争舞台，也终于转移到了宇宙。

另一方，地球上的5架高达仍然持续着进攻，将 OZ 的设施一个接一个地破坏。

再不能容忍高达的破坏行为的PZ总帅的心腹——丽蒂·安二级特校，制定了一口气歼灭高达的作战方案。为了实行这一计划，她将刚完成了性能凌驾于高达的 MS“托鲁基斯”的捷克斯·玛奇斯、以及雷库比克托利亚基地的司令官诺因等 OZ 的精英们一起召集了起来。在 OZ 的 MS 部队进行准备工作时，一项引诱高达的大型运输计划，也终于开始了……

得到情报的“幽谷”，虽然猜测这很可能是一个圈套，但出于保险起见，还是火速赶往列车的运输现场。同一时间，弗罗斯特兄弟突然出现在了无业少年——卡罗特·兰面前，希望他能够将照片中的少女蒂法带到他们面前……

13B 宇宙中奔走的闪光（V 高达剧情）

列车中并没有 OZ 的新型 MS 特拉斯。一切仅仅是个引诱 5 架高达并企图一举歼灭的作战而已。但出乎丽蒂·安意料之外的，高达的威力过于强大使得 OZ 军的损失已经超过了半数。为了阻止越战越勇的高达们，她联络了 OZ 的宇宙要塞巴鲁智，企图以太空殖民地为要挟，逼高达机师投降并交出高达机体。希罗的 WING GUNDAM 制作者 J 博士侵入了 OZ 的通讯回路，宣布同意投降，但绝不交出高达。

听完此言，仿佛吃了定心丸的希罗，缓缓走出了高达，启动了机体的自爆装置……

为了不再被OZ的援军所牵连，“幽谷”与剩下的高达逃离了战场。深夜的荒野更是格外的宁静。少年卡罗特·兰悄悄潜入了废弃的运输列车，不仅按照计划成功地将关在里面的神秘少女蒂法救出，自己也得到了沉睡在列车车厢中的连邦军机体 GX-9900。但是最后，他没有实行约定，而将蒂法从弗罗斯特兄弟的眼皮下带走了……

以太空居民为代表的高达不断攻击 OZ 与泰坦斯设施的事件。最终靠 OZ 巧妙的手段而打上了休止符。

WING GANDAM 的驾驶员希罗启动了自爆装置，在爆炸的闪光中消失。其余的高达，也都纷纷隐藏了行踪。

从地球撤退的泰坦斯军，暂时聚集到了格利普斯进行兵力的再编。虽然时间短暂，但地球总算因此得到了一时的和平。

另一方面，在宇宙中扎恩斯卡鲁帝国与利加·米利提亚部队的激烈战斗依然故我的持续着……不想错过泰坦斯部队离开地球的这一大好时机，扎恩斯卡鲁帝国为了再度编成地球入侵部队而将兵力集结到了阿美利亚殖民地一带。但是，面对帝国军这一举动，利加·米利提亚部队当然不会坐视不理，他们开始着手计划将帝国军的主力部队一次性的全部歼灭。

“巨加农”……

这是于所罗门攻击时损坏的攻击卫星 HEILAS GUILIE 的强力主炮。

经过了应急修理的 HEILAS GUILIE，开始与利加·米利提亚部队一起悄悄地朝着扎恩斯卡鲁帝国本国方向移动了……

14 来自阿克西斯的使者（Z 高达剧情）

虽然在进入“巨加农”发射倒计时阶段时，利加·米利提亚部队受到了扎恩斯卡鲁帝国军与泰坦斯的前后夹击，但是在他们的死守与前来支援的“幽谷”的努力下，终于成功守住了大炮。由于“巨加农”的成功发射，使得扎恩斯卡鲁帝国军的主力舰队受到了极大的破坏。也因此帝国军方面不得不将再度入

3DM-SMV
www.plumbook.cn

侵地球的计划延期实行。

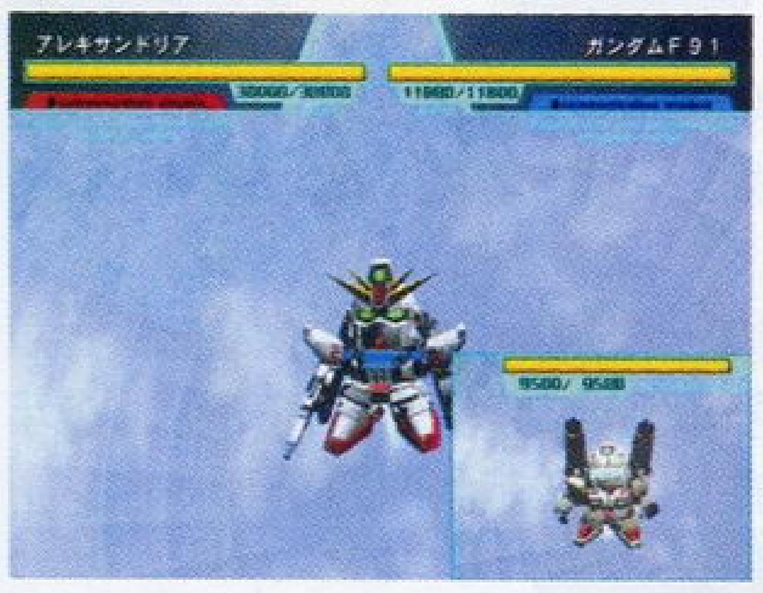
另一方面，从地球全面撤退的泰坦斯继续着失败的厄运。在对月球攻击宣告失败后，无论是战略上或是政治上，泰坦斯都已经陷入了穷途末路的绝境之中。死命想要保住其势力的高层们，不得不计划与有着敌对关系的吉翁军残党同盟。

在前大战中战败的吉翁军残党们，绝大多数逃到了资源小行星阿克西斯。他们逃过了地球连邦军的监视，慢慢地积蓄着实力。接着，得知了目前地球圈的混乱局面的阿克西斯实质领导者哈曼·卡恩，不想放过这一大好时机，终于让阿克西斯朝着地球移动了。吉翁军将多兹鲁·扎比的遗子米耐芭立为总帅，并把“阿克西斯军才是吉翁的正统后继者”这件事向地球圈宣告。

吉翁的黑影，再次悄然无息地向地球圈蔓延开来……

15 飞向宇宙（Z 高达剧情）

按照与“幽谷”的约定，阿克西斯军带领着部队对泰坦斯的部队发动了攻击……



但是在双方的同盟的谈判桌上，科特罗上尉，也就是前大战中幸存的夏亚·阿兹那布，对哈曼将年幼的米耐芭·扎比推上总帅座位的做法耿耿于怀。两者最后不欢而散……

一直潜藏在木星与火星间小行星带的吉翁军残党据点“阿克西斯”，最终还是在地球圈内现出了它那黑暗的身影。目击了新敌人出现的“幽谷”，害怕阿克西斯与泰坦斯会结为一伙，于是决定向泰坦斯的基地“捷达之门”发动总攻击。必须用最快时间为对泰坦斯的抗争打上休止符。

另一方，阿克西斯的领导者哈曼·卡恩，认为这是一个将“幽谷”、泰坦斯两方同时打败的绝佳时机，于是决定将行星阿克西斯移向捷达之门。

汇集了三大势力的旧吉翁的宇宙要塞“阿·巴瓦·库”。

虽然前大战的决战之地，如今已经改名为“捷达之门”这一含有“捷报”等胜利意义的名字，但是现在看来，最终它还是只能作为败者的墓碑残留下去……得知了阿克西斯向捷达之门移动的情报的“幽谷”，虽然明知强大的敌人又增多了，但并没有变更作战的打算，仿佛下定了决心，自己朝着“坟墓”走去……

16 袭击 FRONTIER Ⅳ（F91+ZZ 高达剧情）

于激战中晚一步到来新吉翁军，在哈曼·卡恩的带领下将行星阿克西斯撞向了捷达之门……

在“幽谷”与阿克西斯双方的打击下，泰坦斯最后的堡垒“捷达之门”也宣告陷落……一段时期内，在连邦军放任自流的指挥方针下快速成长起来的巨人的命运，也终于走到了尽头……

但是，仅仅是泰坦斯灭亡，并不能让和平重返地球……

在这场大战中保存了战力的阿克西斯的吉翁军残党们，正式打着新吉翁军的旗号，开始了真格的地球圈入侵作战。新吉翁军舰队，进行了表面进驻实质占领各个太空殖民地的军事行动。现在惟一与新吉翁军对抗着的“幽谷”方面，由于在与泰坦斯的激战中伤痕累累，连仅仅是击退敌方舰队的战力都还完全没有回复……

17 燃烧的地球（ZZ 高达剧情）

正式在地球圈内开始活动的新吉翁军，向各个太空殖民地群派遣了舰队。

因泰坦斯的毁灭而陷入混乱的地球连邦军，对他们完全没有进行积极的反击，还默认了他们进驻殖民地的这一行为。导致在短期间内，大半的殖民地被新吉翁军所支配。

接着，将各殖民地基本占领完毕的新吉翁军，终于开始了地球的侵攻计划。而且，更与其利害关系一致的扎恩斯卡鲁帝国结盟，将刚刚完成的莫托拉特舰队向地球派遣。一时间，地球卫星轨道一带的空间被蜂拥而来的阿克西斯—扎恩斯卡鲁帝国同盟军的大舰队所填满。

苍蓝的大地，再次被战乱的火焰所包围……

18 巨大 ROLLER 作战

新吉翁与扎恩斯卡鲁帝国的地球侵攻部队终于在地球上降落，并开始对地球各地进行压制作战。

在做好了万全的占领工作的新吉翁军面前，连邦军的主要据点不仅一个接一个地被占领，就连连邦的军事议会据点达卡鲁也没有任何大的抵抗，便轻易地陷落了……而且，在墨西哥湾降落的扎恩斯卡鲁帝国的莫托拉特舰队也在坦匹哥的大道上登陆，并用他们那巨大战舰的轮胎碾碎周围的障碍开道，持续地进军着。不断受到两者攻击的连邦军，其内部的 OZ 份子已经暗中开始活跃起来。

OZ 的迪尔麦尤公爵以交出 SIDE3 殖民地为条件，准备与新吉翁军签定休战协议。但这一做法，只不过是为了让机动木偶（MD）大军作好反击阵势的拖延时间的手段而已。

得知罗姆菲拉财团准备与新吉翁签证休战协议的 OZ 总帅，特勒兹·克修里那达因无法赞同公爵与财团的行进方针，更因无法赞同使用机动木偶进行战争而拒绝了公爵的指令，让出了 OZ 的总帅宝座并遭到了财团的监禁——“古老的优良传统，是人类的深奥感情构成的病态的历史。在我有时候觉得战斗是美丽的同时，我会申诉生命是平等的。我会向逝去的灵魂表示哀悼。我认为人类所需要的，并非绝对的胜利，而是战斗的姿态和理念。但是，罗姆菲拉财团使用机动木偶这种无心的战斗兵器建立的时代，大概会成为后世所不耻的文化吧。再者，忽视必须战斗的这一人类本性的所谓完全和平主义，让我觉得太空殖民卫星的思想，仅仅是不知道那传统的无知，所产生的可怜的牢骚罢了。但是，从那种恐惧之中，超越了我的理想的新战士诞生了。那就是高达的驾驶员们。在他们充满纯真的感情面前，从前的传统对他们而言也会毫不相干了吧。这些失去了要保护的人、及被保护着的人背叛的战士们，站在历史角度看毫无疑问是败者。但是，他们并没有这种认识。相反的，他们的战意完全没因此磨灭……

人类感情被认为是美好的，但其却经常让人觉得悲哀。重视的传统，会在弱者们的叫喊声中消失。战斗中的赢家在历史中，一定会画上称为“衰退”的休止符。而有朝气的气息，会从败者中培养出来。我，羡慕着这样的、富有朝气的他们……我想成为历史的败者。

——特勒兹·克修里那达

19 东方不败！MASTER ASIA！

地球连邦政府，对持续着猛攻的新吉翁和扎恩斯卡鲁帝国请求休战。

已经支配了地球连邦政府的OZ的迪尔麦尤公爵主张向两方表明了绝无反击的态度，并诉说采取了敌对行动的部队，是“幽谷”和利加·米利提亚之类的反连邦势力。

被连邦政府印上了“反叛者”污名的烙印的“幽谷”，决定无视其下达的停战命令，继续攻击侵攻地球的新吉翁和扎恩斯卡鲁帝国部队。但实际上这一休战协议，也只不过是 OZ 为了做好反击准备而拖延时间的手段而已。于月球基地将机动木偶量产完毕的 OZ，将大量的木偶们从宇宙上直接投到地球上，开始实行对反抗罗姆菲拉的势力据点攻击作战“OPERATION NOVA”（新星作战，即原著高达 W 中提到的流星作战）。

20 玻璃王国崩溃

因 OZ 的“新星作战”的成功打击，地球上的反罗姆菲拉财团的势力一个接一个地被驱逐。新吉翁与扎恩斯卡鲁帝国的地球降下部队，也因无法对抗住这些没有感情的士兵“机动木偶”的猛攻而不得不向宇宙撤退。就这样，几乎将整个地球的统治权全部收入囊

DM-SMV
www.plumbook.cn

中的OZ，将下一个攻击目标瞄向了北欧的小国桑克王国。

桑克王国的公主——莉莉娜·匹斯克拉夫特所一直高声呼吁的“完全和平主义”，在一直追求和平的各国首脑们之间产生了共识。但这对OZ而言，却因为完全与其军事政策背道而驰而成了一种不可忽视的障碍。罗姆菲拉财团的代表迪尔麦尤公爵下达了命令，让集结在桑克王国的国境线附近的大军发动进攻。

在莉莉娜抗议的叫喊声中，守护着如同玻璃般脆弱的王国的战士们与OZ之间的战斗，如今就要开始了……

21B 鲜血的光之旋涡

自完全和平主义国家桑克王国陷落之后，OZ已经几乎将整个地球的统治权牢牢掌握在了手中。

布莱德率领的“幽谷”部队不得不因此撤退到OZ势力还未蔓延到的宇宙中去。他们靠着卡巴拉的设施逃离了地球。但是，在卫星轨道上，新吉翁与扎恩斯卡鲁帝国的舰队正等待着“幽谷”部队的到来。已经早就撤退到了宇宙的两军，已经开始了对地球方面的新的反击作战准备……

已经宣布投降的公主莉莉娜，甘愿作为罗姆菲拉财团的阶下囚任其处置。但是，财团代表迪尔麦尤公爵却认为，莉莉娜公主所宣扬的完全和平主义，有着极其崇高的精神，在各国首脑中，也有着许多支持者；在失去了OZ的领袖兼代表人物特勒兹的现在，有着极高魅力存在的莉莉娜公主，是代替他成为站在世界顶点的元首的不二人选——女王莉莉娜……

22B 巴鲁智攻防战（高达W剧情）

卫星轨道上，遭到了新吉翁与扎恩斯卡鲁帝国同盟军埋伏的布莱德他们，在与合流的LEAN HORSE Jr的援护下，艰辛地击退了敌人。

另一方面同一时刻，几乎将地球压制完毕的OZ，终于开始了对宇宙的殖民地的压制作战行动。OZ宇宙军中的机动木偶们被大量投入到新吉翁占领的各个太空殖民地中，驻留在那里的新吉翁与扎恩斯卡鲁帝国舰队被一个接一个地破坏。穷途末路的新吉翁的领导人哈曼·卡恩，决定利用残存的部队向宇宙要塞发动攻击。她企图利用OZ宇宙军的大量机动木偶攻击各殖民卫星，并借助要塞战力不足的这一绝好时机将巴鲁智一口气夺下来。

以OZ宇宙军最大的据点巴鲁智要塞为赌本的攻防战，如今就要展开了！

23B 激斗的宇宙（V高达剧情）

正当新吉翁、“幽谷”与OZ的三方大战趋于完结时，新的机动战士“高达艾比安”出现了。它的驾驶员米利安·匹斯克拉夫特将因桑克王国的毁灭而产生的仇恨，全部化成了力量与愤怒——顷刻之间，庞大的巴鲁智要塞就从这个宇宙中消失了……与之一同战死的还有罗姆菲拉财团的迪尔麦尤公爵。

弗罗斯特兄弟俩再次出现，带着他们那神秘的自信，邀请米利安能与他们一起战斗，向OZ复仇……因宇宙要塞巴鲁智被破坏，OZ在宇宙方面已经失去了运转的机能。不想错过这一大好时机的扎恩斯卡鲁帝国将已经完成的秘密兵器“能量光环”（俗称“天使之轮”）向地球进发。

这个巨大的要塞，是搭载了被称为“环形赛可缪”的装置，能够产生出一种令人类失去战斗意志、甚至发生退化现象的极为恐怖的最终兵器。地球方面，再次成为OZ代表的特勒兹·克修里那达，为了阻止能量光环的侵攻，将地球上几乎所有的兵力集结在了卫星轨道上。

地球与宇宙……相互之间赌上了一切的决战，终于要展开了……

24B 天使的升华（V高达剧情）

预备在能量光环中进行祈祷的帝国军女王玛利亚被塔西罗所劫持并遭到枪杀……

能量光环在被扎恩斯卡鲁帝国和新吉翁军的保护之下完好无损，开始向地球降下了。在能量光环的中心房间中，继承了亡母——女王玛利亚的少女夏克缇·卡琳还在继续祈祷着。

因为她的思念的缘故，地球上的人类已经渐渐地开始了退化现象。但是，以已经毁灭的OZ为战力中心的地球连邦，如今已经没有了反击的余力。

惟一，在太空殖民卫星方面还能够勉强对抗他们的“幽谷”和利加·米利提亚两舰队，赌上了地球的存亡，勇敢地向能量光环发动最后的突击……

能量光环，天使之轮。依靠着祈祷的少女以及2万多传导者的思念，分离、停止，并且重新回到了宇宙的怀抱……

无论是地球方还是宇宙方，经过这次的大战，已经失去了继续战斗下去的能力。地球圈终于迎来了和平。

在那3个月之后……

为了地球圈永久的和平，“幽谷”部队进行了改编，成立了新的部队——朗德·贝尔。随着各种各样的人们的想法，各式各样的经历，原“幽谷”部队的成员，有的已经离开；也有的留在了新成立的朗德·贝尔队中。其中，当然也少不了以前的高达少年们。至于希罗呢？他已经为一位戴着墨镜、金发的男人当贴身保镖去了——科特罗上尉，也就是前大战的红色慧星夏亚，已经离开了以前的部队，正式成为为保卫地球圈和平的连邦政府中的一名议员人士——卡斯帕·雷姆·戴肯——或者也可以说，这才是他，从出生到为了替父亲报仇，亲手给自己颜上添上一道伤疤、戴上面具那一刻为止，本来的名字吧……

22A 巴鲁智攻防战（高达W中的大型要塞）

以哈曼为首，将行星阿克西斯作为据点的新吉翁军，在与“幽谷”的激烈大战中终于战败。哈曼也在激战中战死。阿克西斯至此落入“幽谷”之手。但是在激战中逃走的以格雷米·托德为首的新吉翁军残党，却向OZ的宇宙要塞巴鲁智逃去。他们企图趁OZ全军主力在地球之机夺取要塞并借此来平等对抗OZ等敌对势力。

察觉了他们的计划的布莱德等人，稍微进行了整顿后，立刻赶向巴鲁智追击敌残党……

23A 攻击地面的巨光（W剧情——《目标：地球》）

在OZ、“幽谷”、新吉翁三方大战中，格雷米、卡多等人战死。新吉翁军彻底灭亡。OZ的守卫部队也全部溃败。但就在“幽谷”即将夺取要塞之时，神秘的MS（高达艾比安）突然出现，并以个人之力摧毁了要塞。出现新的敌对势力——白色獠牙。他们的首领就是莉莉娜的哥哥，米利安·匹斯克拉夫特。他们不仅毁灭了巴鲁智，还将OZ即将完工的战舰“利布拿”夺走。同时正式向统治地球的OZ军宣战。

24A 激斗的宇宙（W剧情）

利布拿的主炮开火了。它的大口所吞噬的对象，是地球的北半球……望着眼前的巨光，众人惊呆了……

“幽谷”军以及5位高达少年的战舰“匹斯米利安”（意为万年和平号）前往最后的决战场——宇宙战舰利布拿。

为了消灭它，战舰匹斯米利安一头撞了上去。但这正是米利安的圈套——他准备将毁坏的两艘战舰一起，丢到地球上去。这样就能使得地球长时间进入冰寒期，成为一个只有不毛之地的“死亡坟墓”……

三方军队的大战，就此展开……

这场战争的意义是——战争本来是没有所谓的意义的——为和平奋斗不懈的人们在寻找他们所应该选择的未来……原来就要坠落地球的战舰利布拿（libra，意为天秤星座），在几位高达机师的努力下，成功的使其脱离了地球圈。失去了各自的首领的OZ和白色獠牙，也开始向“幽谷”方面投降。

那场大战之后，已经过了3个月……

月球都市的女王来访地球，与女王莉莉娜共同建造完全和平的世界。大家各奔东西，纷纷离别。但为了防范日后会有好战份子的出现，大家在处理战时的大量武器时也秘密的成立了“预防者”(Preventer)，也就是俗称的“消防队”。专门负责处理那些零星的战争的火花。一些以前的战友也加入了这一组织。

5位高达少年的战斗已经结束了。他们把自己的高达集合在一起，送往了太阳……

而狄奥在惊讶希罗“守护和平去了”之时，希罗却陪伴在莉莉娜身边成为了她的贴身保镖……

宇宙，暂归平寂。只有那丢弃在宇宙空间中的战争废品，似乎还在诉说着当年的豪迈、悲壮……

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBA	NINTENDO	RPG	1～4人
卡带（64M）	2002年11月21日发售		自带记忆功能
	对应GBA专用通信对战线		4800日元

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 选美大会研究

编：阿修罗

选美在《红·蓝宝石》里面是新增加的要素，也是一个完全独立于战斗外的新亮点，可以说完全就是一个新的小游戏了。要完全掌握选美的要点可是一点都不比战斗轻松，下面先为您讲解选美比赛的基本规则和怎样才能胜出选美比赛。

比赛基本规则：

1.选美比赛分为5个单项，分别为帅气（かっこよさ），美丽（うつくしさ），可爱（かわいさ），聪明（かしこさ），强壮（たくましさ）；

2.每个项目胜出后则可进入下个等级的选美道馆进行相同单项的升级比赛，游戏中一共有4个选美道馆，分别是シダケ镇的普通级道馆，ハジッゲ镇的超级道馆，カイナ市的高手级道馆，和ミナモ市的大师级道馆。当你的PM在某个单项比赛胜出，就可以到下个道馆进行挑战，直到挑战到大师级道馆为止。要注意的是这几个道馆必须按顺序挑战，而且必须从普通级开始。

比赛具体分为两个部分，第一部分是观众评价部分，所有选手的PM都会让观众一一打分，分数就是观众头上冒出的爱心符号，爱心符号多的人胜出，而得到爱心符号的多少则取决于你参加的是什么项目和该项目对应的选美能力值的多寡了。比如你参加的是美丽度的比赛，而你的PM美丽度又非常高，则你得到的观众评价也会相应较多。不过所有的PM起始的选美能力值都是0，要增加选美能力值就只要靠果实制作出来的糖果来增加了，下面就告诉大家怎样制作出糖果：

编号	名字	辛涩甘苦酸	硬	滑	色	等级	效果	时间	果实数	NPC	野生
01	クラボのみ	○	+1	25	红	12	麻痹	12	2-3	花、绅	◇
02	カゴのみ	○	+3	25	蓝	12	睡眠	12	2-3	花、绅	◇
03	モモンのみ	○	-2	25	桃	12	中毒	12	2-3	花、绅	◇
04	チーゴのみ	○	+1	25	绿	11	烧伤	12	2-3	花、绅	◇
05	ナナシのみ	○	+3	25	黄	11	冻结	12	2-3	花、绅	◇
06	ヒメリのみ	○　○○○	+2	20	红	23	PP10	16	2-3	花、绅	◇
07	オレンのみ	○○○○○	+3	20	蓝	10	HP10	12	2-3	花、绅	◇
08	キーのみ	○○○○○	+1	20	粉	10	混乱	12	2-3	花、绅	◇
09	ラムのみ	○○○○○	+3	20	绿	10	异常	48	1-2	绅	
10	オボンのみ	○○○○○	+2	20	黄	10	HP30	24	2-3	绅	◇
11	フィラのみ	○	-1	25	红	23-24	HP/混乱	24	2-3	爱、キ	
12	ウイのみ	○	+1	25	紫	23	HP/混乱	24	2-3	爱	
13	マゴのみ	○	+1	25	粉	23	HP/混乱	24	2-3	爱	
14	バンジのみ	○	+3	25	绿	23-24	HP/混乱	24	2-3	爱	
15	イアのみ	○	-1	25	红	23-24	HP/混乱	24	2-3	爱、キ	
16	ズリのみ	○○	+2	20	红	10-12	-	4	3-6	壹、蓝	◇
17	ブリーのみ	○○	-1	20	紫	10-12	-	4	3-6	蓝	◇
18	ナナのみ	○○	+2	20	粉	10-12	-	4	3-6	蓝	◇
20	パイルのみ	○　　　○	+1	20	绿	10-12	-	4	3-6	蓝	◇
21	ザロクのみ	○　○○	+2	20	黄	10-12	-	12	2-6	爷、キ	◇
22	ネコブのみ	○　○○	+1	20	红	23-24	-	12	2-6	爷、キ	◇
23	タポルのみ	○　○　○	+1	20	蓝	23-24	-	12	2-6	爷、キ	◇
24	ロメのみ	○○　○	+1	20	粉	23-24	-	12	2-6	爷、キ	◇
25	ウブのみ	○○　○	-1	20	绿	23-24	-	12	2-6	爷、キ	◇
26	マトマのみ	◎○	-1	30	黄	23-24	-	24	2-4	爷、キ	
27	モコシのみ	◎○	+1	30	红	24-25	-	24	2-4	爷、キ	
28	ゴスのみ	◎○	+1	30	紫	24-25	-	24	2-4	爷、キ	
29	ラブタのみ	◎○	-1	30	粉	24-25	-	24	2-4	爷、キ	
30	ノメルのみ	○　　　◎	+3	30	绿	24-25	-	24	2-4	爷、キ	
31	ノワキのみ	☆○	-1	70	黄	24-25	-	72	1-2	婆	
32	シーヤのみ	☆○	-2	70	红	50	-	72	1-2	婆	
33	カイスのみ	☆○	-1	70	紫	50	-	72	1-2	婆	
34	ドリのみ	☆○	+1	70	粉	50	-	72	1-2	婆	
35	ベリブのみ	○　　　☆	-2	70	绿	50	-	72	1-2	婆	
36	チイラのみ	☆　☆	+2	80	紫	50	攻击+	96	1-2		◇
37	リュガのみ	☆　☆	+2	80	红	60	防御+	96	1-2		
38	カムラのみ	☆　☆	+2	80	蓝	60	速度+	96	1-2		
39	ヤタピのみ	☆　　☆	+2	80	绿	60	特攻+	96	1-2		
40	ズアのみ	☆　　☆	+1	80	蓝	60	特防+	96	1-2		
41	サンのみ	○○○○○	-1	30	红	60	会心率+	96	1-2		
42	スターのみ	○○○○○	+3	30	绿	60	任意++	96	1-2		
43	ナゾのみ	☆☆☆☆☆	?	40	黑	60	?	96	1-2		

糖果的材料就是果实，但不同的果实会做出加不同能力的糖果，而且所增加的能力也有区别，所以糖果的选择是非常重要的，左表就是果实的各种资料。

表中一些数值的说明

【○、◎、☆】 为该味道的程度，○为最少，☆为最多

【味】 果实的味道分辛、涩、甘、苦、酸五种

【硬】 硬度（かたさ）

+3 很硬（とてつもなくかたい）

+2 较硬（とてもかたい）

+1 硬（かたい）

-1 软（やわらかい）

-2 较软（とてもやわらかい）

【滑】 果实固有的光滑度，影响到做出来糖果的光滑度

【XX+ 或者 XX++】 在战斗中红血的时候，持有该果实的PM的能力会上升，比如攻击+则是攻击上升一级，++则是上升两级

【时间】 果实从播种到收成所需的时间，以真实时间小时计算

【果实数目】 收成时每棵能得到的果实数目

【NPC】 能从其手中拿到果实的人物，一日一次

花 花店的少女

青 マユミ的家南面的青年

爷 老爷爷（果实名人）

婆 老婆婆（果实名人的妻子）

绅 ミナモシティ的绅士

壹 111号道路的少女

キ ルネシティ的少女キリ

爱 120号道路说“爱……”的少女

【野生】 说明该果实有无野生，有符号则代表有，无符号则代表没有

电脑杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

以下是做出的糖果的各种资料

■光滑度（なめらかさ）

设果实的光滑度为S，做出糖果的光滑度为P，则

2人的时候P＝[（S1＋S2）÷2]－2

3人的时候P＝[（S1＋S2＋S3）÷3]－3

4人的时候P＝[（S1＋S2＋S3＋S4）÷4]－4

注意：最后结果取其整数部分

没喂过糖果的PM的满腹度为0，吃下的糖果的光滑度会使PM的满腹度增加与光滑度一样的数值。当PM的满腹度达到最大255的时候，该PM便不能再喂继续糖果了，也可以观察PM旁边的星，星围成一圈就说明吃满了。

■等级

糖果所加的能力值中最高的数值为糖果的等级，假设一糖果的LV为25，PM吃后所加的数值中加得最多的一项为25，其他的都小于或等于25，每项能力值最高为255。（例如No.140进化成No.141的条件为美丽度うつくしさ最少为170）

■色・味

糖果的味道与所加的选美能力值对应如下：

辛＝からい＝かっこよさ（红）

酸＝すっぱい＝たくましさ（黄）

涩＝しぶい＝うつくしさ（蓝）

苦＝にがい＝かしこさ（绿）

甘＝あまい＝かわいさ（粉）

P.S.PM的性格也决定了对糖果口味的好恶，当吃到喜欢的口味的糖果则该糖果增加的能力就会额外增加，具体看下表：

各种性格对能力值的修正及对糖果味道的喜恶关系

性格名	辛	酸	涩	苦	甘
さみしがり（孤独）	↑	↓	－	－	－
いじっぱり（固执）	↑	－	↓	－	－
やんちゃ（调皮）	↑	－	－	↓	－
ゆうかん（勇敢）	↑	－	－	－	↓
ずぶとい（大胆）	↓	↑	－	－	－
わんぱく（淘气）	－	↑	↓	－	－
のうてんき（无虑）	－	↑	－	↓	－
のんき（悠闲）	－	↑	－	－	↓
ひかえめ（保守）	↓	－	↑	－	－
おっとり（稳重）	－	↓	↑	－	－
うっかりや（马虎）	－	－	↑	↓	－
れいせい（冷静）	－	－	↑	－	↓
おだやか（沉着）	↓	－	－	↑	－
おとなしい（温顺）	－	↓	－	↑	－
しんちょう（慎重）	－	－	↓	↑	－
なまいき（狂妄）	－	－	－	↑	↓
おくびょう（胆小）	↓	－	－	－	↑
せっかち（急躁）	－	↓	－	－	↑
ようき（开朗）	－	－	↓	－	↑
むじゃき（天真）	－	－	－	↓	↑
てれや（害羞）	－	－	－	－	－
がんばりや（实干）	－	－	－	－	－
すなお（坦率）	－	－	－	－	－
きまぐれ（浮躁）	－	－	－	－	－
まじめ（认真）	－	－	－	－	－

↑＝喜欢该种味道，该项选美能力值变化×1.1

↓＝讨厌该种味道，该项选美能力值变化×0.9

－＝没有影响

特此感谢☆口袋妖怪525☆专题口袋研究论坛提供资料
主页地址 http://www.pm525.com
论坛地址 http://www.aspba.com/bbst/cgi-bin/leoboard.cgi
文/星の海洋，13号天使；资料收集/fitcity

最后是制作糖果的过程，每个选美道馆都会有糖果机，在选美场的糖果机旁有能与你合作做糖果的NPC。老人放进的果实是与主角的果实同色的，而小男孩和妇女放进的则是不同的色的，所以做出来的糖果等级较低。所以想要做出高等级的糖果，最好是四个人一起通讯合作做，大家都放进加相同能力值的果实，但要注意若放进同种的果实两个以上时，最后会做成黑色的糖果，这是具有超低等级和超高光滑度的废糖果，应避免出现这种情况。

下面附上各果实的取得地点：

■野生果实地点

No.01	クラボのみ	104号道路（右上）/104号道路（左下）/103号道路需用居合斩才能前进的地方
No.02	カゴのみ	116号道路/121号道路（左上）
No.03	モモンのみ	102号道路/104号道路森林前面/112号道路炎之通道旁/120号道路（下）阶梯下面
No.04	チーゴのみ	112号道路炎之通道旁边/121号道路（左上）
No.05	ナナシのみ	121号道路（左下）/120号道路（上）需用居合斩
No.06	ヒメリのみ	104号道路（右上）/119号道路桥的下面/103号道路需用居合斩才能前进的地方
No.07	オレンのみ	102号道路/104号道路花店前面/111号道路健康老婆婆的家旁边
No.08	キーのみ	114号道路マユミ的家旁边/121号道路（左上）
No.10	オボンのみ	118号道路河的右面/119号道路桥的下面
No.16	ズリのみ	111号道路健康老婆婆的家旁边/120号道路（下）阶梯上面
No.17	ブリーのみ	流星之瀑布入口
No.18	ナナのみ	110号道路（左上）/120号道路（下）阶梯上面/121号道路（右下）
No.19	セシナのみ	117号道路饲养屋下面/120号道路（下）阶梯上面
No.20	パイルのみ	116号道路/120号道路（下）阶梯上面
No.21	ザロクのみ	果实名人的家旁边/119号道路（上）
No.22	ネコブのみ	115号道路（从カナズミシティ用乘浪向上游才能到达的地方）
No.23	タポルのみ	果实名人的家旁边
No.24	ロメのみ	119号道路桥的上面
No.25	ウブのみ	果实名人的家旁边
No.36	チイラのみ	幻岛（上阶梯后的右面）

某些地点的中日文对照

森林	トウカのもり（104号道路）
炎之通道	ほのおのぬけみち（112号道路）
花店	フラワーショップ（104号道路）
健康老婆婆的家	ケンコーばあさんのいえ（111号道路）
饲养屋	ポケモンそだてや（117号道路）
果实名人的家	きのみめいじんのいえ（123号道路）
幻岛	まぼろしじま（130号水路）

选美的第二部分则是赛程部分，赛程分为5轮，每一轮会让你的PM使用一次自己的招数，根据招数的不同可以得到不同的心数以及不同的效果，以下是比赛中各种招数使用的显示符号的具体作用。

红心	不用说了，当然起增加评价的作用
黑心	会减低评价
闪亮的星	裁判很欣赏，影响最后的评分
蓝色的星	裁判很欣赏，影响最后的评分
圆圈	该回合对手使用减分招时（也就是它使用的招数带有黑心的效果），可以免去减分
昏厥	扣分的标志
叉	该回合不能行动

影响最后评分和排名的是：

第一部分得分、第二部分得分、闪亮的星、蓝色的星

第二部分比赛的一些要素

1.有些招数会增加观众评分（就是左边的那5盏椭圆形的灯），在5盏同时亮起时，点亮第5盏灯的那只PM则会得到5颗额外的红心；

2.如果出同样的招要扣2心，出和参加项目属性相同的招数可多加1心。每回合过后，一般是分数高的在下回合先出招，但有些招数会影响下次出招顺序：如果用减速度的招就最后一个出手，如果是加速度的招就最先出手，如果是让人混乱之类的招数裁判会出现“?”，下回合大家出手的顺序就随机；

3.出与参加项目属性相同的招数可多加1心，每个招数对应的属性在平时妖怪状态栏里就可以看到，就是第四项状态栏，在招数前会有显示，我们可以用颜色来区分，红＝帅气、粉＝可爱、蓝＝美丽、绿＝聪明、黄＝强壮 ；

4.某些招数的搭配会使得到的心数增加，下面举出几个简单的例子：使用晴天后火系招数心数翻倍，使用求雨后水系招数心数翻倍，使用冰雹后冰系招数心数翻倍，使用地震后地系招数心数翻倍。象这样的配合还有很多，自己可以去多尝试一下，成功时裁判的头上会出现两个感叹号；

5.还有些招数比如像大爆炸、黄泉旅伴这些一次加8心的招数使用后就再也不能行动了，所以适合在最后一轮使用；

6.破坏光线及类似的招数是加4心减别人4心，但使用后会休息一回合，和战斗中的效果相同，这种招数也最好在最后一轮使用。

关于捕捉妖怪的一些疑问解答

Q为什么《掌机王》第3辑中有全部386种妖怪的图鉴，却没有202号以后的捕捉方法呢?

A就目前所知，最多只能捉到202号以前的妖怪，所以我们只能提供已知妖怪的捕捉方法。至于后面那些妖怪的图鉴已经固化在了卡带中，可以使用特殊方法提取出来。所以可以肯定的是，后面的妖怪是存在的，相信会和今后各软件的联动有关。

Q目前任天堂关于《红・蓝宝石》还有什么特殊的活动?

A《红・蓝宝石》的热销是意料中的事，任天堂自然会趁热打铁搞一些小活动了。在即将举办的次世代World Hobby Fair上，任天堂会免费为《红・蓝宝石》的玩家派送重要道具“むげんのチケット”（梦幻门票）。当然，要得到这张门票还是需要一定条件的，下面我就为大家详细讲解一下。首先要通过第5个教练馆的战斗，也就是要打败自己的爸爸，获得5个徽章。然后到トウカ市口袋妖怪中心1楼电脑，和附近的男人对话，在他要求输入プロフィール的时候分别顺序输入以下短语“ふしぎ”、“できごと”、“わくわく”和“ドキドキ”。然后那个人就会告诉你“ふしぎなできごとクラブ”的事情，这个时候就可以存档关机了。重新开机的时候会在选择存档的画面多出一个“ふしぎなできごと”的选项。在那个大会现场得到了梦幻门票的数据以后，就可以从老爸那里获得这个类似船票的东西。按照官方的说法，得到门票以后就会“遇到某个持有贵重道具的妖怪”，不知道梦幻门票中的“梦幻”和“梦幻妖怪ラティアス和ラティオス”（水都的守护神）有什么关系呢?在大会现场，先到的5000名玩家可以获得这个道具，大会召开期间，一共有25000个名额。从2月3日开始到3月2日，日本的各个口袋妖怪中心也会免费提供门票。如果有机会在那段时间内去日本，千万不要忘了去拿这个道具呀！另外，门票可以通过记录通信传递给伙伴们，而且自己的门票不会消失，不过有100次的传送限制，如果是4人联机的话最多可以传给300人，但是如果是从别人那里得到的门票就无法再次传递了。还要补充一点，使用了不良手段修改了存档的如果参与了记录通信，很有可能出现不能继续游戏的现象，一定要注意哟！

www.plumbook.cn

文：小孔 &Silence

铁甲飞龙的世界观

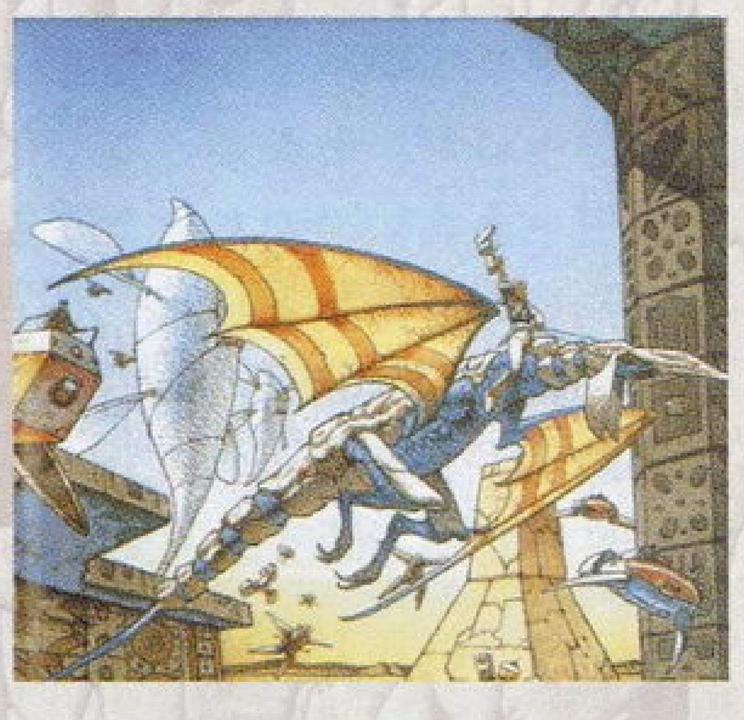
一个贫瘠的星球在银河远端静静旋转着，那里曾经有高度发达的人类文明，有利用科技力量创造出用遗传因子改造的人造生命。人类变成了造物主，却也铺就了自身的毁灭之路。繁荣的科技文明在战火中灰飞烟灭，星球的表面变得满目疮痍，荒漠覆盖着大地……只有少数的人类幸存了下来，却失去了那翻云覆雨的力量。人类不但要面对严酷的自然环境，还要面对旧世纪文明所遗留的改造生物——对人类充满敌意的攻性生物们。几千年来，人类一直被笼罩在大群攻性生物和它们的变异体的阴影之下，他们聚集在森林和水源附近，守护着旧世纪的遗迹，不让人类接近。其中越是重要的遗迹，守护的攻性生物就越厉害。传说中守护着最重要的遗迹的守护者，就是最强大的攻性生物——飞龙。从表面上看，这应该是一个人类复兴史的开篇。人类也的确逐渐拓展着自身的生存空间，并且建立了文明集权方式——帝国。在最开始的时候，帝国的确是人类希望的象征，在连续几代皇帝的不懈努力之下，人类先后打退过数次攻性生物的集体进攻，当然皇族付出的牺牲也是巨大的……然而，和一切人类文明史上所有的帝国一样，越来越强大的帝国也踏上了它的裂变不归路……

帝国建立了帝国学院来研究旧世纪的文明，不断利用旧文明的研究成果来加强自身的军事实力，进行军事扩张。一些遭受攻性生物攻击的绿洲小国被趁机吞并了，随着领土的扩张，帝国下一个目标对准了南方的草原国家——美加尼亚联邦。在美加尼亚和帝国边境附近，有一个小小的村落名叫艾尔比斯，这是一个经营畜牧业的村子，这里的畜牧业主“布利达”所驯养的并非牛羊，而是一种被人类驯化了的、可以当坐骑的攻性生物——“库利亚”。

一切的一切，都是从这里开始的。

——《PANZER DRAGOON》，通称《PD EIN》，1995 年 3 月 10 日发售　机种：SS

虽然成为了大陆的霸者，但帝国并没有停止对遗迹的研究。就在帝国历 89 年，有探测报告显示，在接近帝都的近海海域，发现了微弱的遗迹活动。这是一种名叫“塔”的遗迹，其重要程度比任何帝国已知的遗迹都要高。帝国立刻开始将塔的整体浮出海面，并且用尽一切办法想令塔恢复运转，当然，这一切的努力都失败了。与此同时，飞龙一代的故事则在帝国沙漠边境的另一处遗迹旁展开……这正是兰蒂在沉寂的方舟中所看到的时空影像，天空中一条黑色的飞龙正在追逐着一条蓝色的飞龙，龙背上的骑士身披白色的铠甲，却看不清面貌。一艘帝国大型战舰跟踪着他们。地面上，几名狩猎攻性生物的少年猎人也看到了……其中的一名猎人跟随飞龙冲进了遗迹，在目睹了飞龙的血腥决斗之后，蓝龙背上的骑士被镭射光穿透了胸膛，临死前，他将座下的飞龙和他的使命托付给年轻的猎人——卡伊鲁·弗利格。黑色飞龙又被称为原型飞龙，它比蓝色飞龙体格更大，力量也更强壮，它是守护帝都近海之塔的守护飞龙。(似乎只要是塔或者方舟一类的重要遗迹，守护的攻性生物就都是飞龙一级的了)。而卡伊鲁的任务则是干掉守护飞龙，让塔和塔召唤来的攻性生物再次沉睡，同时阻止帝国滥用塔的力量。但是被欲望冲昏了头脑的帝国皇帝，命令帝国舰队要不惜一切代价，捕获飞龙，他们认为飞龙是能够令塔再次运转的钥匙。当然，他们最后的结论是，以目前帝国舰队的实力，无法将飞龙活捉。一条飞龙的战斗力，至少相当于五十艘帝国战舰……帝都在两条飞龙的决斗还有被恢复运转的塔召唤来的大群攻性生物的夹击下土崩瓦解，帝国舰队也损失惨重。而卡伊鲁和他的飞龙则冲进了塔内，在蓝色飞龙奇异的神光照耀下，塔，毁灭了。而在那场战斗之后，卡伊鲁·弗利格也从此消失，没有人知道他去了哪里……



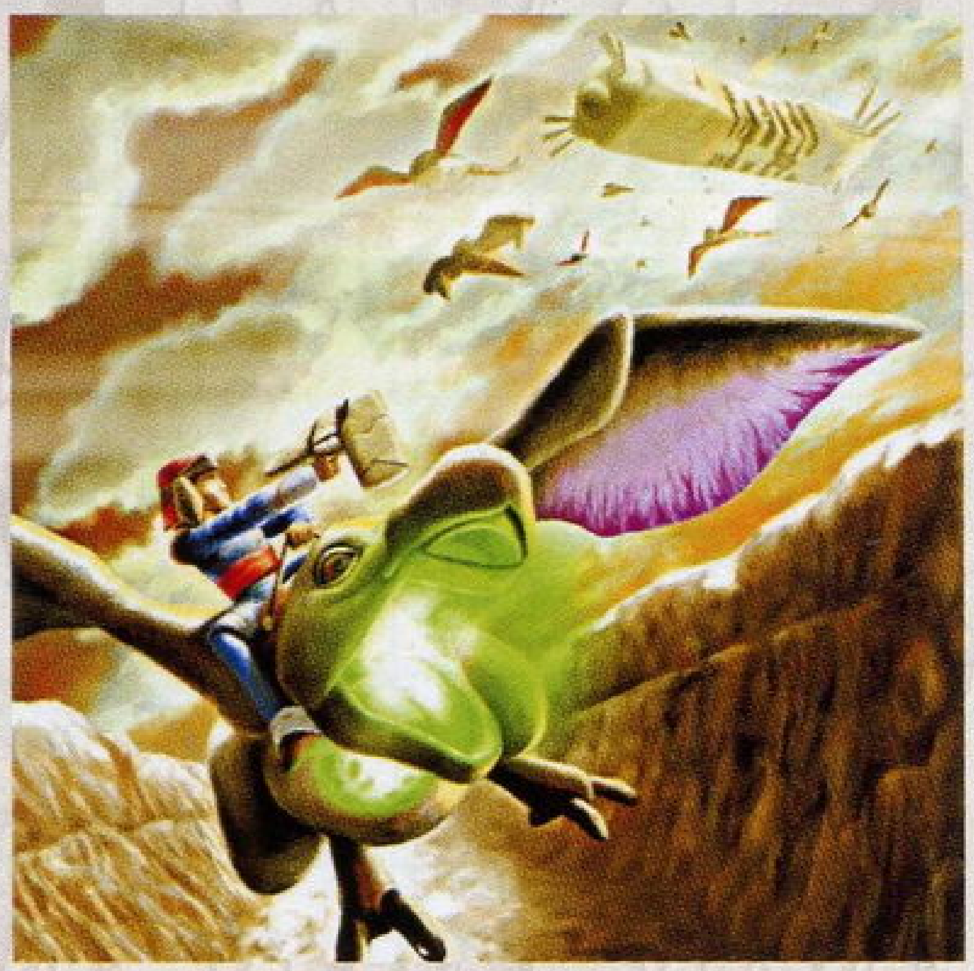
——《PANZER DRAGOON ZWEI》1996 年 3 月 22 日发售　机种：SS

我名叫兰蒂·珍杰克，是艾尔比斯的一名布利达，我们村子的人驯养库利亚已经很多很多代了，从没出现过问题，因为我们一直遵循着传统，对一切出现变异特征的库利亚都加以人道毁灭。但是，阴差阳错的，我现在却背离了这个传统，偷偷地驯养了一头变异的小东西，我给他起名字叫“拉奇”。拉奇的背上长着小小的翅膀，就像村里古老的书上画着的神奇生物——飞龙一样，也许有一天，我也能骑在飞龙的背上飞上天空吧？。

拉奇会飞了，村子的末日也到了。旧世纪的方舟 Shellkouff 降临艾尔比斯，大批的攻性生物和机械飞船将村子变成了一片火海。闻讯赶来的帝国先遣部队被方舟的镭射光化为灰烬。但更令人吃惊的是拉奇的变化，它面对着旧世纪的飞船，张开嘴，放射出“光之矢”，在这一天，在满天的火光和光束之间，我猛然省悟到，拉奇已经成长为一条真正的飞龙……

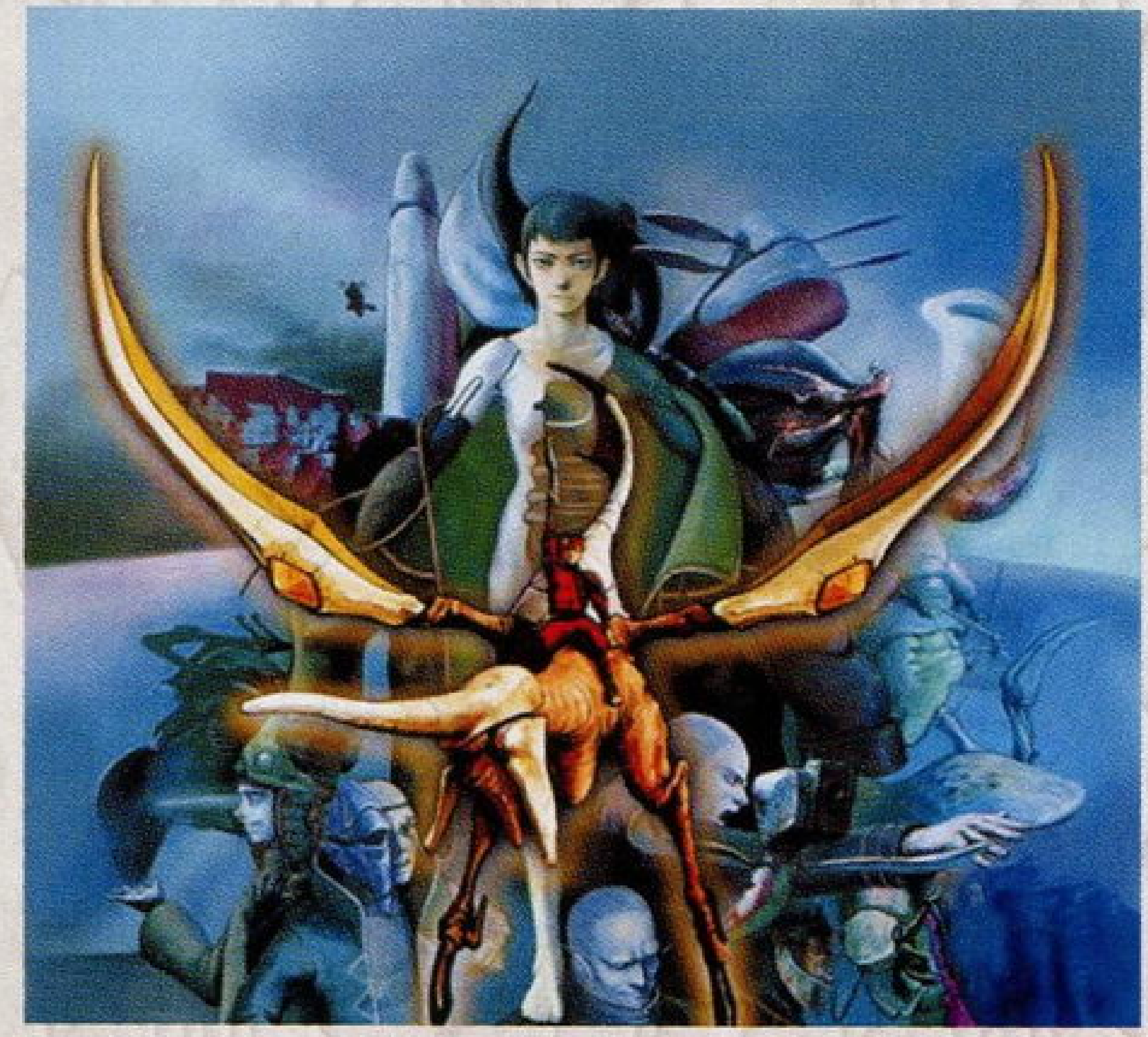
这就是发生在帝国历 71 年的《PANZER DRA-GOON ZWEI》故事的 OP。在随后的故事中，兰蒂和拉奇一起去追踪神秘的方舟，在国境线上他们再次遭遇了帝国的主力部队，但是已经成长了的拉奇轻而易举地将他们全灭。继续向北方前进的兰蒂一行进入了禁忌之海，这里是有着强大攻性生物守护的遗迹的聚集地带。但是和常人所想象不同的是，遗迹是被大量的洁净水源所围绕，充满了生命气息的天堂一样的地方。为什么明明有这样的天堂，但人类却只能生活在外面地狱一般的荒漠中呢？难道这世界的背后还有着我们所看不到的力量在运作？

拉奇的样子越来越威风了，而它命中注定的敌人业已出现，那就是守护方舟的旧世纪飞龙……在诀别的一刻，拉奇将自己和世界的秘密告诉兰蒂，把他放在放护罩中保护起来，独自去面对巨大的敌人。看不见天摇地撼的动荡，听不到震响星球的杀伐声，等兰蒂醒来，一切都结束了，方舟的残骸中，寂静得鸦雀无声，石化的拉奇沉睡不起，曾经暴怒的神情被定格在了永恒的沉默之中，静静地等待着它下一个主人的出现。而兰蒂，则成为了 SEEKER 的一员，最终担任了 SEEKER 之里的领导者。(SEEKER：一群由遭受攻性生物袭击而失去了家园的人们所组成的沙漠盗贼集团，依靠盗掘遗迹和狩猎攻性生物为生，也掌握了不少遗迹和旧文明的知识。对于将所有遗迹都宣布为私产的帝国来说，SEEKER 是最令人头痛的流窜势力……）此时的帝国并没有将全部的兵力投放在搜寻方舟和飞龙身上，在他们消失在禁忌之海后，帝国对美加尼亚发动了总攻击，美加尼亚被帝国全面吞并，帝国称霸整个大陆的时代到来了……



www.plumbook.cn

——《PANZER DRAGOON AZEL》1998 年 1 月 29 日发售 机种：SS



帝国为了重整旗鼓，建造了空中旗舰格利奥古，重建的费用超过了帝国百姓的承载能力，几十年间帝国内部民不聊生、怨声载道，但是帝国对遗迹的发掘工作依然有条不紊地进行着。帝国历 119 年，在边境第四发掘所，又发生了一场悲剧。 主人公EDGE 隶属于帝国雇佣兵团，他们驻扎在第四发掘所，防止SEEKER 盗窃帝国的财产。这一天他们在遗迹内部不小心惊醒了一只纯血的攻性生物，那纯白色的外壳，代表着极高的攻击力。佣兵们死伤惨重，只得发出求援信号。EDGE 舍命战斗，被追到墙角的死路，发威的生物打断了墙壁，却从墙壁里面露出了一个奇妙的少女的身影……捡回一条命的 EDGE 等人回到地面，却遭到前来救援的帝国舰队的袭击，原来赶到这里的是一群对帝国怀有叛逆之心的舰队，他们的首领名叫K·F·克雷曼，是帝国学院的审查官，他名字的缩写正好和二十年前大闹帝都之塔的一代主角卡伊鲁·弗里格相同……他们杀死了 EDGE 的同伴，将遗迹内出现的少女劫走，EDGE 落下了万丈深渊……

《飞龙 RPG》的故事由此开始。

这一次被飞龙选中的主人就是 EDGE。他掉进深水之中，全身被神奇的光包围着，奇迹般地活了过来。当他再次遭到攻性生物围攻时，数道镭射光飞来，一瞬间将攻性生物全部粉碎……EDGE 和他的飞龙踏上了即将改变人类命运的复仇之旅。被克雷曼劫走的少女名叫 AZEL，她是旧世纪遗留的遗产，和其他普通的亚人种不同，她是“多龙”，是操纵所有塔的钥匙。她有着人类的外形，却拥有超越普通人类的力量和智慧。她可以自己判断和思考，决定人类的命运。克雷曼劫走 AZEL，并不是为了自己的野心，而是不想让 AZEL 落入帝国的手中，发动毁灭人类的开关。从旧世纪的人们留下的遗产我们大致可以判断，在决定人类命运这样一个问题上，他们可以被大致分为两派，一派是占主流的派别，也是典型的控制论者，他们认为只要人类生存在这个星球上，就会对自然造成无法弥补的伤害，必须用合理而严酷的手段将人类严格控制在一个狭小的生存空间中，不能让他们自由的发展。所以他们制造了遗迹和种种攻性生物，大部分的遗迹都是改造自然的工厂，制造着纯净的水流和土壤。而为了在自然完全恢复之前不让愚蠢的人类染指遗迹，他们制作了大批攻性生物来守护遗迹……

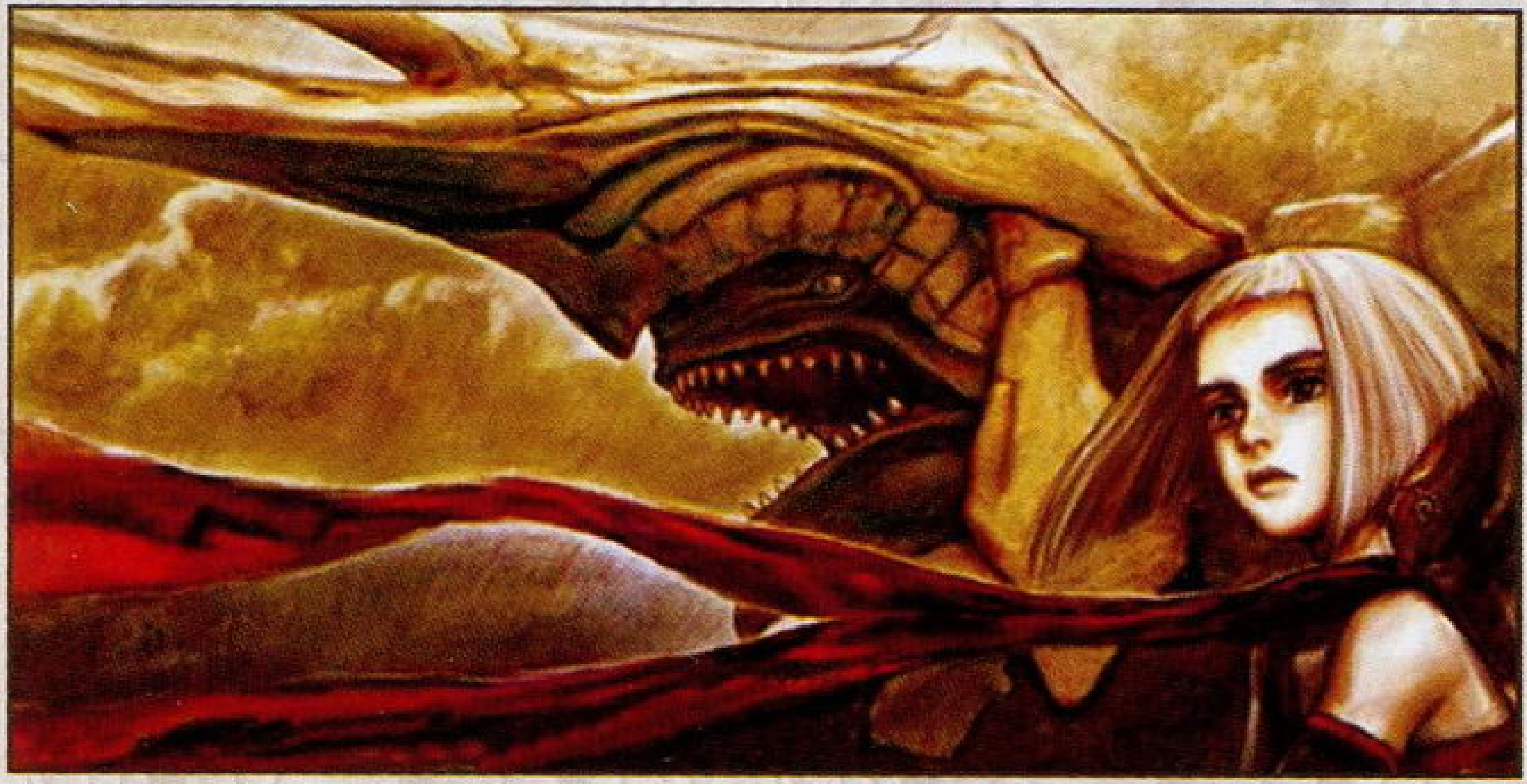
AZEL 是这个控制体系的终端，一旦她开启所有塔的控制中枢赛斯特莲，整个星球上的塔就会完全苏醒，加速整个星球的净化过程。改造完成之日，这颗行星将成为人造完美生命的美丽家园，而人类就会在这个净化过程中，像灰一样被吹散，成为历史的祭品……

而另外一派虽然声音微弱，却是人类惟一的希望，他们认为人类的命运应该由人类自己来决定。继承了他们思想的就是历代的飞龙骑士和他们的同伴。EDGE 在追踪克雷曼舰队的过程中，逐步放弃了自己狭隘的复仇心理，他开始更多地为人类未来的命运而作战。而在和 EDGE 的数次战斗接触中，AZEL 也越来越多地认识到，在幸存的人类中，依然还有像 EDGE 这样勇敢、善良、宽容的优秀的人类。AZEL 究竟会如何选择呢?

背叛了帝国的克雷曼舰队遭到了帝国军的疯狂反扑，帝都爆炸，克雷曼战死，但是他的精神感召着其他人。AZEL 打开了地狱的大门，无数的攻性生物从总控制塔里面被放出来，他们冲进帝国旗舰中，帝国皇帝和他的军队变成了攻性生物的美餐。整个旗舰被攻性生物寄生，变成硕大无朋的攻性生物寄生体。费尽千辛万苦把他们消灭之后，EDGE 和他的飞龙冲进了总控制塔，这里是一切塔的控制中枢，异度空间的电脑网络，一条和 EDGE 的终极飞龙一模一样的蓝色飞龙出现在 EDGE 面前。它就是守护赛斯特莲的守护神。旧世纪的意念终于在这里进行他们的决战，而最后的胜利，永远属于人类的朋友！ EDGE 在这场战斗后不知去向。AZEL 孤身一人去寻找EDGE，走向了沙漠的深处。失去了总控制中枢的塔和遗迹不再继续工作。星球的气候恶化愈发严重。但是荒漠中的人们依靠自己的力量重建起家园，他们坚信美好的未来要靠自己的努力来建造。

飞龙RPG的故事就此告一段落。在土星上创造了这一个系列的开发小组 TEAMANDROMEDA 宣布解散。他们中的骨干力量进入新的会社 SMILEBIT 工作，在开发出《REZ》和《JSRF》、《枪之女神》等其他作品而进一步熟悉了 XBOX 卓越的性能之后，在 2001 年春，飞龙开发小组再度成立，历经近两年的努力工作，2002年12月，伟大的传说再次展开，《铁甲飞龙ORTA》再临！

——《PANZER DRAGOON ORTA》2002 年 12 月 19 日发售 机种：Xbox



ORTA 的故事发生在 AZEL 故事的 30 年之后。帝国历 149 年。AZEL 事件之后，持续的环境恶化令人类的生存空间愈发狭小，气候异常带来的自然灾害层出不穷，人类人口总数下降了一半……这段时间被称为“大崩落”。帝国在上一次的战斗中完全瓦解，大陆又分裂成许多个小国家。但是帝国学院依然在暗地里活动，并保存了皇族的血脉。十几年后，他们和从南方渡海而来的南方民族共同组成了联合政权，由第八代皇帝宣布帝国重建。他们在大陆西海岸选择了新的遗迹建造起新的帝都，并从边境各地挑选选民入住帝都，发掘旧世纪的资源。他们在帝都深处开启了“生命炉”，不仅重建了帝国舰队，还制作出 6 只形态丑陋的龙——DRAGONMARE。帝国又重新开始执行向他国侵略的扩张政策。各地反抗帝国的呼声越来越高，同时帝国内部也是矛盾重重。学院派宣布禁止供奉来自南方的原始宗教，遭到了南方民族的集体排斥，他们拥立了带有自己民族血统的第九代皇子为尊，建立了和“学院派”严重对立的“皇子派”的政治势力。而一直和帝国有对立传统的 SEEKER 势力也越发强大起来，他们甚至建立了属于自己的武装都市，这当然成为了新兴帝国的眼中钉。就在这天，帝国向 SEEKER 武装都市发起进攻，他们的进攻目的就是：囚禁在 SEEKER 之里高塔上的少女，帝国学院称之为“有价值的研究资料”。她是可以令生命炉中沉睡的上千匹DRAGONMARE一起复活的关键（还有另外一种说法是，帝国军队是为了追回骑着DRAGONMARE 逃走的亚人阿巴特而到达SEEKER 都市的。）

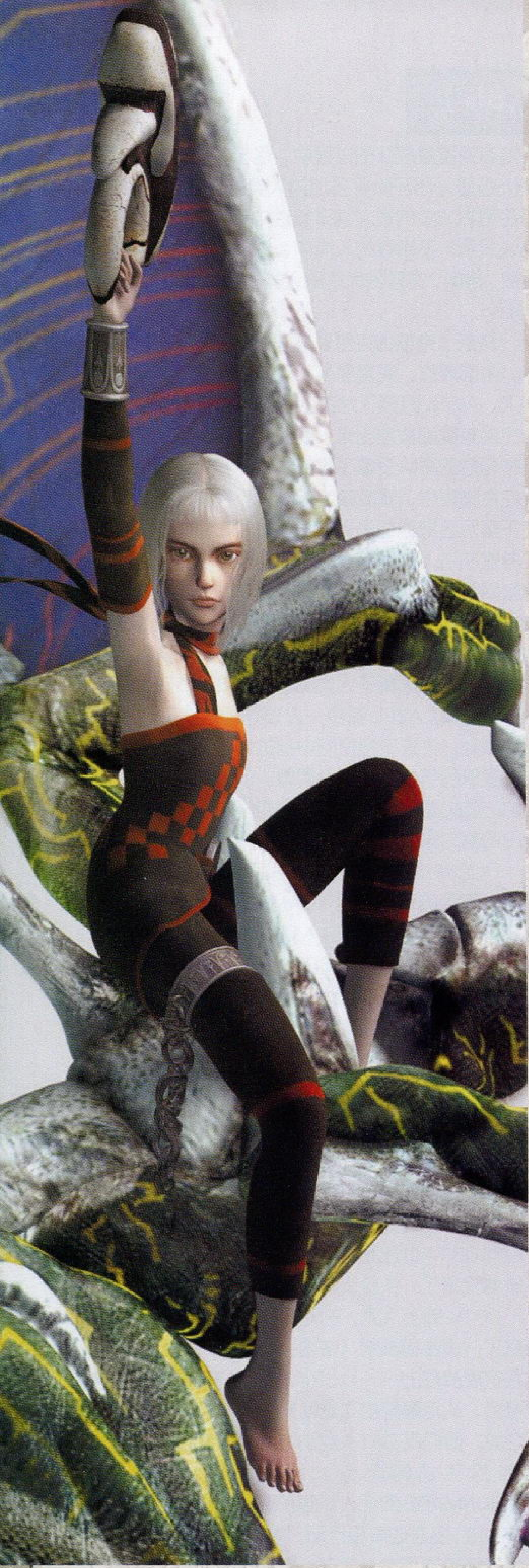
ORTA，本次飞龙作品的主人公，银白色的短发，忧郁的眼神，捆缚着细长的铁链……她是上代女主人公 AZEL 将自己的遗传基因和“他”相配合而生下的具有亚人和人类两种遗传因子的杂合后代。她是给未来存留的惟一的希望，为了人类和亚人能够拥有共同的未来……

但是在普通人类看来，她是和自己不同的物种，是“魔女之子”，她银白色的头发就是恶魔的象征，会给人类带来永远的灾厄。所以她被囚禁，被隔离。对帝国军队而言，他们只要将试验的材料带回就可以复命，而不必理会实验材料的生死。正当丑陋的龙张开大口向 ORTA 吐出致命的生体弹的时候，远方风驰电掣般地飞来了一头正义的飞龙！

ORTA 骑上飞龙，在风暴中穿越城市，冲出重围，击沉了一艘帝国战舰（帝国少年篇主人公伊瓦的父亲就在这艘战舰上……）。DRAGONMARE骑兵队见到旗舰被毁，认定眼前的飞龙就是三十年前毁灭帝都的灾厄之龙，他们向 ORTA 发动进攻，却遭到亚人阿巴特和他的飞龙的阻击。阿巴特是给帝国制造 DRAGONMARE 的亚人。他在恢复遗迹机能的试验中屡次失败，现在他单独行动，为的又是什么呢? ORTA 在阿巴特带领下北上前进，来到了伊艾黎可溪谷。这里是各种变异体攻性生物的天堂。ORTA 在战斗中遇到了虫使一族的莫伯。他们是能够和攻性生物共生的一族，将虫类变成自己的坐骑和身体的一部分（另外值得一提的是，莫伯还是一个有三个老婆的花心大萝卜。ORTA 不要被他骗到啊！）。和莫伯一起穿越灰之海的遗迹，ORTA 遇见了许多纯血种的攻性生物。即使经过了数千年，他们的战斗机能还是那么强劲。突破了灰之海，他们来到虫使一族的基地，这是建造在一个如同沙漠中的海岛一般巨大无比的攻性生物背上的虫族村镇。在这里，ORTA 终于第一次尝到了和他人一起欢笑的滋味。以前的SEEKER只是为了战斗时的需要才收留 ORTA，但现在不同了，ORTA 有了朋友！

帝国追击的舰队开到了虫族之里，ORTA 要和虫族的战士们一起并肩战斗，对抗帝国舰队。莫伯被旗

游侠&3DM.SMV
www.plumbook.cn



舰上的战斗人偶的激光击中，那人偶也是遗迹中发掘出来的一种亚人。旗舰中数百只DRAGONMARE的肢体令飞龙不住嘶叫。ORTA 将人偶击毁的同时心中也在默默念到："亚人，我和阿巴特一样，都是为了破坏而造出的人偶？"，正当这时，龙骑兵队赶到，这次没有了阿巴特阻挠，龙骑兵队和ORTA展开决战！艾威岚队长用自爆将ORTA和飞龙从万丈晴空炸落到地面……

飞龙一时失去了飞行的能力，只能载着ORTA在地面上奔驰。这里是极北之地的冰河地带，自从旧世纪毁灭后就没有人来到过这里。变异体的攻性生物们从没有受到过打搅。这里最顶点的生物就是冰雪女王艾诺拉。ORTA 不想惊动她，但为了保护自己尚未成年的两个幼子，艾诺拉向一切靠近的生物发动攻击。最后因失血过多而下沉，两个幼子围绕着妈妈徒劳地想让她恢复飞行，ORTA 望着他们，一点灰影慢慢沉入了黝黑的眼瞳之中。

"这就是所谓的家族吗？但自己却什么都没有……"

突然，几束激光飞来，艾诺拉被炸成碎片，伴着嘶鸣和她的孩子一起沉入冰层之底。是谁，连她的孩子也不放过？！是阿巴特！"这种程度的破坏是不能杀死他们的"

"没有必要杀死他们啊！为什么！"

"为？我为了什么？我……我的目的……"阿巴特陷入了一时的思维短路，但他很快恢复了常态："我原本的目的已经失去了，但你是必要的存在。跟我来。"阿巴特带领ORTA 来到边境的一处遗迹，这里是 ORTA 出生的地方——世界回路的入口。AZEL 就是在这里，将自己的遗传基和人类配合，而生下了 ORTA。ORTA 身上 AZEL 的基因使得系统可以将她认证为主人，而使她进入系统深处。现在，不能令主人们复活的阿巴特，想要得到ORTA 的身体，这样就可以无限复制出和自己相同的亚人，代替人类统治这个世界了。ORTA 当然拒绝了他。于是在世界回路赛斯特莲中，展开了战斗，阿巴特的情报体被ORTA消灭。失败的阿巴特返回地表 289 区域（新帝都生命炉），在那里重新开始制造旧世纪的兵器，熄灭的生命炉又重新开始活化，成千匹的DRAGONMARE 即将重新苏醒。但ORTA 是系统的主人，利用世界回路的传送，她也立刻赶到了新帝都。得到生命炉活化的消息，帝国愚蠢地认为 ORTA 等亚人已经失去了存在的必要，而发动了总攻击。但是又怎能是当年毁灭帝都的飞龙的对手呢？悲哀的攻性生物、愚忠的将官、紧锁的铁链……都随着飞龙的镭射光再次变成历史的碎片……生命炉失去了绑缚锁链，冉冉升上天空，从里面冲出了大批丑陋的飞龙。帝国舰队欢呼雀跃，但很快就变成了哀号，新生的DRAGONMARE 对帝国舰队也一样发动进攻，见到什么就毁灭什么……阿巴特疯了么？ ORTA 一个人无法阻止这么多DRAGONMARE。这时，莫伯和他的虫族朋友们赶来了，帝都的天空又变成了各种战斗生物的战场，帝国舰队、龙、虫族……混战中，飞龙对生命炉发动了BERSERK（狂暴化）攻击，生命炉的外壳剥落了，残余的DRAGONMARE被生命炉回收，阿巴特在生命炉融合的核心中，他要和他创造出的生物兵器，提前成为地上的主人。面对着同样是亚人的阿巴特，还有旧世纪生命炉融合成的最强守护飞龙，ORTA 义无反顾地选择了战斗……

阿巴特和他的愿望一起化作碎片消失在天空的漩涡中，ORTA 所骑的飞龙也耗尽了生命，再也无法展翅高飞。这一段传奇的历险就此结束，飞龙死去了，ORTA 生命的一部分也随他一起逝去。但并非一切都结束了，飞龙在死后依然留下了它曾经留在这世上的印记……

绿色的大地上，风吹动着 ORTA 的衣襟，她和她的新同伴——新生的小飞龙，又一起迈向崭新的未来。也许，她能够找到在帝国以前，边境上曾经有过的人类和亚人共同生活的小村落，在那里寻找这世界共同的未来……

历代关键人物档案

卡伊鲁·弗里格（声优：不明）

《铁甲飞龙 EIN》的主人公。职业猎人。在偶然的机会里被卷入了飞龙与飞龙之间的战斗，结果乘上了BLUE DRAGOON。这之后的经历，一切不明。

辞源：Keil：德语，海草；Fluge：德语，飞行，飞翔。

兰蒂·珍杰克（声优：中原茂）

《飞龙 ZWEI》的主人公。是一名驯养库利亚的布利达，村子被突然出现的旧世界的船SHELLKOUFF毁灭，他和秘密养育生出翅膀的变异种库利亚"拉奇"一起追踪SHELLKOUFF。后来成长为飞龙的拉奇将SHELLKOUFF破坏。那之后兰蒂成为SEEKER的一员，担任 SEEKER 之里的领导者。兰蒂的名字很像女生，小的时候别人叫他"珍"。

辞源：Lundi：法语，星期六； Jean：法语发音的约翰；Jacques：法语发音的雅格布

艾吉（声优：石田彰）

《飞龙 AZEL》RPG（美版《PANZER DRAGOON SAGA》）的主人公。15岁。帝国的佣兵，同伴们被克雷曼率领的反叛军杀害，踏上了复仇之旅。是三个主角中最帅的一个。

辞源：EDGE：英语，刀刃、锐利的意思。

AZEL（声优：坂本真绫）

《飞龙AZEL》中登场的德龙（ドローン）。德龙是旧世纪生产的人造人（亚人）中最高等的一种，是为了控制塔的运转而特别制造的。因为本身被设计为拥有非常高的思考能力，而被设计成拥有人格的生物。从这一点上说，她也可以被称为人。身高158公分，体重40公斤。头上的辫子出来的角度是向后方偏右 40.4541度，原地跳跃110公分，双眼视力左右各8.0，可暗视。

辞源：AZEL：希伯莱语，贵族的意思。圣经中贝尼亚人的一员。只有名字的记载。

克雷曼卿（声优：伊武雅刀）

K·F·克雷曼，帝国的有实力者。47岁。为了防止"塔"落入帝国手中，发动了对帝国的反叛行动。劫走 AZEL 的行动以及其后的一系列活动其真正的目的一直不为人所知。有人说他和卡伊鲁·弗里格是同一个人，从年龄上说，这倒是一致的。

辞源：Crayman：英语名，但是实际上并没有这样的姓氏。

从这些名字可以看出，"《铁甲飞龙》系列"所采用的独创语言，来源自古希腊语。它给飞龙的世界镀上了一层厚重的历史感（当然，还可以假设为现在已经没有多少人能听懂古希腊语了，声优们配起来也能够更自由发挥一点吧）。

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

历代飞龙档案

被称为最强的攻性生物的飞龙，能够在一个世代中以多种形态自我进化，以适应各种可能的情况，这种能力保证了飞龙可以在几千年中作为独立的行动单位单独行动。历代主人公所骑乘的龙和其他的飞龙相比体型较小但却无比强大。其必中的锁定镭射是它强大的秘密。飞龙不仅机动力卓越，还能发出BERSERK的强力必杀技。在《ZWEI》和《AZEL》中有着和敌方一样的大招ビクシオマ，在《AZEL》中还有回复系等多种多样的BERSERK技。被称为BLUE DRAGOON的是EIN（一代）的龙形态，也是后两代中的完全形态。

■蓝龙——ブルードラゴン

BLUE DRAGON(卡伊鲁的飞龙，一代飞龙)

体长：？，宽：？，高：？

在帝国之塔的启动试验之际出现的飞龙。骑乘者是边境的猎人，16岁的卡伊鲁·弗里格，追逐型飞龙。拥有青色和白色的甲壳，红色和橙色条纹的翅膀，细长和优雅的外观，外形完美。最大照准为8个。因为是一代的龙所以不能再进化了。

■拉奇——ラギ，**LAGI(兰蒂的龙，二代龙)**

由库利亚突然变异所生出的最初的"异端的飞龙"，主人是艾尔比斯村14岁的布里达——兰蒂·珍杰克。和兰蒂一起追逐飞空的塔（方舟）。根据战斗经验的增长而不断进化。拥有茶色和白色质感的甲壳。

二代飞龙成长系统

成长点数分为清关POINT、路线POINT和技术POINT。清关POINT每关2点，特别路线三可得到2点，路线二得到1点。击坠率达到80%以上可得到1点技术POINT，90%以上可得到2点。总共24点。

Dragon Pup——婴儿龙（原始形态）

体长：2.4米，宽2.0米，高0.8米

别名小拉奇。外观上来看是绿色的小库利亚，但是有翅膀。在《ORTA》的潘多拉和里面可以选择它。拥有很多狂热的FANS。

Dragon Hatchling——孵化龙（0～1点，第一形态）

体长：4.6米，宽：4.8米，高：1.6米

翅膀长大了，能看出是飞龙的形态了，但是还很小，未发育完全。全身青色。可同时照准四个点。

Dragon Glidering——滑翔龙（2～5点，第二形态）

体长：5.2米，宽：6.8米，高：2.0米

稍微瘦了一点的飞龙，从上面看是青色，从下面看是绿色的。最大照准为六个。

Dragon Windrider——乘风龙(6～12点，第三形态)

体长：5.5米，宽：8.4米，高：2.4米

体格和甲壳都已经有点像大龙了，真红色的翅膀非常帅。

Dragon Armonite——装甲龙(13～17点，第四形态)

体长：7.4米，宽：9.0米，高：2.6米

橙色的翅膀很优美也很醒目。背部的装甲比较厚。照准有八个。

Dragon Brigadewing——旅翼龙

(18～22点，一般路线的终极形态)

体长：7.6米，宽：12.2米，高：3.0米

头部的甲壳非常有魄力，防御优秀。

Dragon Skydart——天箭龙

(EP4结束时成长点数攒到15以上，路线POINT为4，技术POINT为0，就会进化为天箭龙)

体长：？，宽：？，高：？

攻击能力突出进化的变异体。最大照准数为12，速度奇快。但体力和防御力超低。外观为紫色和青色，头部的长角和两肋的甲壳非常有魄力，形状很奇特。

Dragon Solowing——最强龙（成长POINT24点）

体长：？，宽：？，高：？

最优秀的战斗龙，只为了适应战斗而生的完全体。这是飞龙本来的样子，和一代的龙相同。最多同时可锁定12个目标。

■RPG龙——エッジのドラゴン，

EDGE's Dragon（艾吉的龙，RPG飞龙）

在AZEL事件发生之际出现的。骑乘者为发掘所雇佣的警卫兵，15岁的少年艾吉。因为本来能力的一部分被封印，所以一开始是以不完全的形态出现。身披骨骼般锐利的白色甲壳。甲壳以外的翅膀和身体颜色非常鲜亮。经过进化，还能够变形成其他颜色和能力的飞龙形态。最后的形态是蓝龙，玩家可以给这条龙起名字。

RPG龙的成长系统

在游戏中总共有12个隐藏的D UNIT，是旧世纪文明遗留下来的飞龙强化单位。全部收集到手就可以令飞龙强化。另外还有二代故事中留在方舟遗迹中石化了的拉奇的RELIEF，收集到手也可以令飞龙更加强化。平时的战斗中，总共有200格点数可以任意分配给攻击、防御、速度、心技四项指标，龙的外形会根据这四项指标的多少进行变形。

■Dragon Basewing——基本型

体长：7.2米，宽：8.1米，高：1.8米

这是刚刚出现在地下发掘所时候的形态，一切都从那时开始。它在红茶色的身体覆盖着轻薄的装甲。

■Dragon Variantwing——变形型

体长：8.1米，宽：7.2米，高：1.8米

打倒了沙漠的BOSSハイガ后，就可以变身成这个形态，从这个形态开始就可以自由变形了。它的外形锐利而均整。镭射RANK1。

■Dragon Stripewing——条纹型

体长：9.0米，宽：8.1米，体高：1.8米

在ゲオルギウス觉醒打倒巨大的龙之时变化的形态。细长的身体却有着大大的尾巴。翅膀的纹状非常好看。雷射RANK2。

■Dragon Panzerwing——甲胄型

体长：8.1米，宽：5.4米，体高：1.8米

打倒タム·バシレウス之后变身的样子。体型稍稍变小，但是翅膀和甲壳的部分强化了许多，展示出强大的力量。《ORTA》的潘多拉盒子里面可以使用，威力比其他形态都要高。镭射RANK3。

■Dragon Eyewing——心眼型

体长：8.1米，宽：8.1米，高：2.7米

打倒AZEL的坐骑アトムル·ドラゴン之后的变化形态。翅膀的花纹好像眼睛一样。体重稍稍增加。镭射RANK4。

■Dragon Armwing——武装型

体长：6.3米，宽：9.0米，高：3.6米

击倒攻性生物寄生的格里奥里格旗舰之后变化的样子，外形相当威猛，是自然进化的最后形态。翅膀的模样和潘多拉盒子的花纹相似，镭射RANK5。

■Dragon Lightwing——光之翼

(收集全部的12个D UNIT)

体长：7.2米，宽：6.3米，高：4.5米

收集全部的D　UNIT之后进化的形态。流线型的外观，水色的甲壳和彩虹颜色的翅膀，如此特异的形状令EDGE也为之惊叹。飞行的时候从翅膀会发出绿色的光，非常美丽。不能变形，但是可以使用各个形态的特殊能力，可以说是最强形态。镭射RANK6，可以使用最强BERSERK"フレイスカロス"。

■Dragon Solowing——历代最强龙

体长：7.2米，宽：9.9米，体高：1.8米

进化为光之翼之后，进入方舟Shellkouff以及最深处，得到ドラゴンレリーフ（石化），然后回到ゾア之森北部的红色遗迹，调查建筑物中的祭坛，即可得到最强龙。

外形和一代的兰龙相同，镭射RANK6。变形可能。攻击型等于ZWEI的第三形态乘风龙，防御型等于第五形态，机动型等于隐藏形态，究极的心技型等于原型飞龙。

敌方飞龙

有着各种各样的形态，比己方飞龙更大。

■方舟守护飞龙——ガーディアンドラゴン

GUARDIAN DRAGON (Dragon of Shellkouff)

它是守护方舟Shellkouff的飞龙，拥有白色和亮绿色的身体，没有骑乘者。它有素体和完全体的形态。在《ZWEI》和《AZEL》中都有登场。

■原型飞龙——プロトタイプドラゴン

PROTOTYPE DRAGON (Dragon of the Tower)

帝都近海之塔的守护龙。从遥远的东方追逐蓝龙向塔飞近。虽然是原型龙，但是只有帝国的人如此称呼，并不是所有飞龙的原型。AZEL的最强龙可以有一种变形和它相同。原因不明。素体白色甲壳和绿黑色的身体。有骑乘者。行动迅速。完全体超巨大。白色的龙。激光样的BERSERK和尾巴的拍击非常恐怖。

■阿童木龙——アトルムドラゴン

(AZEL's Dragon)

德龙AZEL的专用龙，和艾吉的龙交战过三次。身体主要是黑色和绿色，有着难以言说的压迫感。标准体和其他飞龙相比就已经是超巨大的了。它有四种形态，半觉醒、标准、武装和究极，还拥有瞬间移动的能力。非常帅！

■亢龙——アンチドラゴン

ANTI DRAGON(Dragons of Sestren)

它不是塔的守护龙，而是Sestren的守护龙。可以推断出，Sestren的守护龙和艾吉的龙之间有着深厚的关联。形态上也和艾吉的龙有着相同的变形形态，但是属于黑暗的一方。

■究极龙（名称不详）

《Azel》最后的BOSS，守护Sestren中枢的青色半透明的龙，是亢龙的最终形态。外形和一代的蓝龙相似，也可并入亢龙的一种形态之中。

根据以上资料的分析，历代的己方飞龙究其根本都应该是同一条飞龙，只不过有着不同的进化形态而已。因此如果推断orta中的飞龙同属一体，也是可以成立的。当然，这条飞龙已经经历过太多的战斗，身体积累的疲劳和心力的交瘁已经令它再难以承受。Orta故事的结局，这条龙力尽而亡，结束了它的使命……下一代飞龙的故事，应该由新生的拉奇去创造了！

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

火热秘技

XBOX 御伽

隐藏宝物入手方法

巫练刀：魑魅の森，连续打击数 400
无骸刀：祈の谷，妖鬼讨伐数 60
雷切：业火の巢，中央小岛前方桥下
金龙：幽玄の御殿，某房间中
不动缚剑：荒风の森，击倒夜叉鸦
剃：火焰の海，2 分 47 秒过关
焰の棍：真火の谷，中央的火焰洞内部
龙尖：亡魂滩，妖鬼讨伐数 30
一角：暗火の道，击倒妖鬼一角（随机获得）
阴阳杖：太刀风の森，树上的洞
苍龙杖：金舞う殿上，3 分 20 秒过关
蝴蝶杖：绿の洞，隐藏洞穴深处
凤凰杖：暗火の道，击倒妖鬼虚槌（随机获得）
黑燕：死出の峡谷，起点后方通道深处击倒虚蛇
富颚：魑魅の森，仔细搜索
巫言：断崖门，连续打击数 20 以上
云雀：石妖の谷，1 分 50 秒内过关
紫怨：灵结いの塔，击败八岐大蛇
斑の数珠：寒月の竹林，1 分 10 秒内过关
鬼神の针：胧月桥，1 分以内过关
反魂镜：寒月の竹林，仔细搜索
玉滴杯：常夜の地，仔细搜索
诛鬼の经文：天の墓所，击倒九蛇罗
朱雀二式：常夜の地，仔细搜索
玄武二式：火焰の海，仔细搜索
太刀风の森、业火の巢、幽玄の御殿、死出の峡谷 4 关如果能在 1 分 39 秒内过关，就能拿到苍龙、朱雀、白虎、玄武4种灵符的第三式。如果游戏中所有全形代解放，可得到隐藏祭器月光（ムーンライトソード），月光的威力简直无法想象!

全部修罗命出现地点

修罗命可以由战场上击倒阴阳形获得，共有 6 个，全满有 8 个修罗命。
光の祈り场：地图左上方竹林
千古の都：打破两道墙壁后破坏前方的房子
绿の洞：过桥的时候就会遇上
火焰の海：起点右边的通道中
幽玄の御殿：从起点开始往前走，右边第一个通道尽头的某处墙壁可以打碎，里面有个暗室，阴阳形躲在壶中
业火の巢：最前方神像后高地靠右边的地方

最终 BOSS 轻松打法

对付最终 BOSS 可以用紫怨（灵结いの塔，击败八岐大蛇），每一种形态都只要一刀就可以搞定收工。不过紫怨的副作用会导致赖光的体力和防御力很低，只要受到攻击就会必死。由于最终 BOSS 有着一击必杀的招数，所以总的来说还是很值得。

（纱迦：个人认为《御伽》是目前 Xbox 上最好玩的游戏，推荐所有的 Xbox 玩家一试。）

PS2 真・三国无双 2 猛将传

无限激・无双乱舞

在以前的杂志上我们已经介绍了无限激・无双乱舞的方法。这种方法主要利用了雷属性的特性——打倒敌人可以回复无双能量，而激・无双乱舞正好附带雷属性。在《真・三国无双 2》中只有双打才能发动激・无双乱舞，不过到了《真・三国无双 2 猛将传》里因为有了无双护卫兵的设定，所以即使单打也能使用激・无双乱舞了。

使用激・无双乱舞的方法是杀满 100 人后靠近无双护卫兵发动无双技，发动无双技后记住一定要按住○键不放，这样才能保证持续放无双。理论上来说，只要人够多，就可以将无双进行到底！

（纱迦：带无双护卫兵时的激・无双乱舞技使用次数可以累计，100 人可以放 1 次，200 人可以放 2 次，1000 人可以放 10 次。）

NGC 塞尔达传说 风之杖

关于模型制作的补充

在以前的攻略中提到过游戏中可以制作各种模型。因为大部分敌人和NPC都是比较容易发现的，所以这里就不再赘述了。现在为大家提供几个需要注意的人物拍摄方法。

コマリ 龙之岛信件分检处附近出口的外面，在剧情发展以后就会离开
风神フーチン和ライチン 在龙卷风和雷青战斗的时候拍摄，必须在得到疾风之歌以前
幻影加农 魔兽岛加农城，战斗中拍摄
大怪鸟 在第二次来到魔兽岛时的BOSS 战中拍摄
大章鱼 大海原各地一共有6只大章鱼，千万不要错过
巨型顽皮鬼 风之神殿的中BOSS，仅此一只，别无分店

收集了全部模型以后就可以得到额外的赠品：林克和赤狮子王的模型。

（纱迦：《塞尔达传说 风之杖》在编辑部内已有 6 人入手。）

PS2 星球大战 克隆人战争

实用密码

输入GIMME，就可以完成任务所有的项目。
输入JEDICOUNCIL，得到开发小组的照片。
输入Darkside，进入无敌状态。
输入Natalie，可以在 GEONOSIS ACADEMY 中使用 Padme Amidala。
输入SUPERLASER，弹药无限。
输入12 PARSECS，全部MOVIE出现。
输入JORG SACUL，全部多人任务出现。
输入TRADEFED，在GEONOSIS ACADEMY 中出现BATTLE DROID。

（纱迦：游戏比电影晚上市很久，不过凭借《星战》的超强人气，在北美取得好成绩是理所当然的。）

GBA 指环王 双塔

灵异现象

这则秘技（其实是BUG）是本人无意中发现的：在游戏中先把魔法设置为加血魔法，按住B键（进入蓄力斩状态）被人砍死时，放开B键，然后快速按A键，成功之后人物会进入无敌状态。可惜不能捡东西，也不能过关，而且本游戏中有些人物不可用此秘技。

上海 黑子

GBA 口袋妖怪 红宝石・蓝宝石

快速练级赚钱法

游戏中很多怪物教练都是可以反复打的，只是每次都要等待一段时间。不过我发现了一个怪物教练是不用等待就可以马上再次挑战的，那就是电视台二人组！在游戏中一共要挑战电视台二人组3次，分别在111、118以及120道路，等3次全部打完之后，你就可以循环再打了，而且完全不需要等待！比如你在120道路打完他们一次之后，就可以马上回111道路再次扁他们。如此循环可以快速得到经验和钱，而且由于此战是双人战，所以可以同时训练两只怪兽。

亚当

PS2 古罗马传说

快速增加金钱法

本游戏的英文名称是《LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR》，它是一个十分有趣的美式 A・RPG，但金钱很难挣。其实任一关在地图上捡到道具后，按 START 键选择退到此关开始画面，然后进入TREASURY（买卖道具处），将刚捡的道具卖掉。再进入游戏重复以上操作，就可大赚一笔。（注意：此步骤中不可关机或复位。）

郑州李杨

PS2 暗黑编年史

必须码
EC8783CC 1444D8FC
金钱最大
1D740C54 144F25CC
无敌
1C82858C 1456E7A5
武器耐久度不减＆经验值入手即升级
1C90E2EC 1456E7A5
スペクトル化道具全参数提升 999
1C900D4C 1456E7A5
1C900D64 1456E7A5
1C900D8C 1456E7A5
999 枚徽章
4D740C58 1456E404
机器人经验值最大
1D7804BC D9132025

PS2 无尽沙加

必须码
EC18A4C4 1456E79B
金钱最大
1C14B4D8 144F25CC
全角色 HP999
7C14C958 143FE765
3B72840B 1456E7A5
全角色 LP99+ 回复能力 A
7C14C95C 143FE765
3CF6E42D 1456E7A5

通信地址：兰州市段家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：GUIDE@ucg.com.cn 或 PTFG@21cn.com

www.plumbook.cn

体当！飞拳！光线攻击！

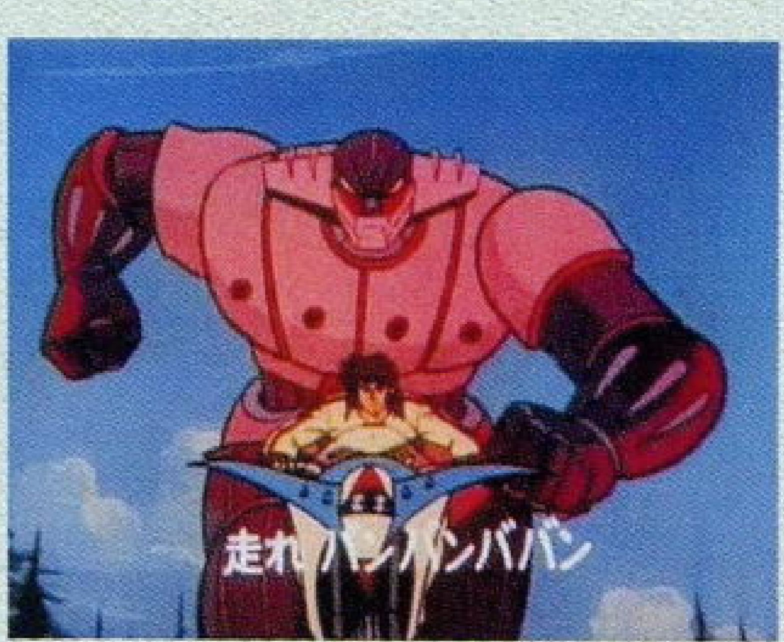
日本超级机器人讲座

文：阿修罗

ROBOT，这个单词对于现代人来说已经是习以为常的了，但是它的历史却并没有想象中的那么长。如果要追溯其来源，应该是1920年捷克斯洛伐克的伟大作家Karel Capek（1890年～1938年，文风多变的优秀作家，1938年诺贝尔文学奖候选人）在戏曲《R.U.R.》（Rossum Universal Robots，罗萨姆公司的宇宙机器人）中作为“机器人”或者“人造人”这个概念而首次使用的。“ROBOT”这个单词在捷克语中，本身拥有“强制劳动者”的意思。在《R.U.R》中，“ROBOT”是一种经过基因操作的，用来为普通人类进行各种劳动服务的人型生命体，在当时来说可以说是相当超前的概念。这部作品中创造的气氛给了其后众多作家以“机器人＝反乌托邦”的概念，德国著名导演Fritz Lang监督的世界上第一部默片科幻电影《METROPOLIS》（大都会）同样继承了这样的概念。再往后，将“ROBOT”概念发扬光大的就是世界上最著名的科幻作家之一，创造了著名的“机器人三定律”的Issac Asimov（艾萨克·阿西莫夫），从此以后机器人这个概念逐渐走入了人们的生活中。

以上是关于机器人的解释，不过这次我们要说的可是“日本超级机器人”。那么就先让我们来看看日本漫画中机器人的发展吧！二战以后，日本的漫画在手冢治虫大师的带领下开始了新的发展。在我们以前的专辑中也曾介绍过，手冢治虫画风、题材多变，其中自然也有不少关于机器人的作品了。国内读者最熟悉的莫过于《铁臂阿童木》了，此外还有《熔岩大使》等一些表现类人机器的漫画作品。当然，手冢本人也受到了前文所述的几位机器人文学前辈的重大影响，早期就推出过与Fritz Lang的《大都会》同名的漫画作品，同样探讨了人类与机器人共存的问题，前段时间这部漫画被改编成剧场版动画，惊人的CG效果为我们塑造了一个未来的机械城市。后来手冢治虫成立“虫工作室”，致力于动画事业的发展，其中自然也少不了机器人题材的贡献，而《铁臂阿童木》更成为了日本第一部黑白TV动画和第一部彩色TV动画。虽然虫工作室的效益并不是很好，但这只是因为手冢先生缺乏作为商人的头脑，而他的各个机器人作品却早已经为日后的机器人动画奠定了坚实的基础，深深地影响了后代的动画工作者。

在手冢之后，另外一个对日本机器人动画有着重大贡献的就是横山光辉先生了。手冢先生所创造的机器人形象都是和人类十分相似的，除去拥有一些人类所没有的特殊能力以外完全就是一个人。而横山先生则创造性地在机器人的概念加入了兵器的成分。比如著名的《铁人28号》就是一台用遥控器操纵的、没有感情的铁甲机器，是旧日本陆军的秘密兵器。横山的机器人是没有善恶之分的，只有使用遥控器的人类才是一切问题的根源。横山先生的其他作品，比如《Giant Robo》、《巴比尔2世》和《战神》等，都贯彻着同样的概念。如果说手冢流的机器人是英雄，那么横山流机器人就是工具。



因为手冢和横山两位大师的机器人在儿童中受到了广泛的欢迎，所以日本的机器人动画历史也开始了迅速的发展。但是同时也是这两位大师的缘故，这样的发展也受到了不小的约束：无法突破框架。所以必须有一个有着天才机器人灵感的人出现才行，他就是今天广为人知的永井豪先生。永井先生在两位前辈的机器人观的基础上进行了独特的创造，为我们展现了超级机器人的风采。首先，他发明了由人类搭乘的巨大机器人，其最著名的作品就是《魔神Z》。而《大魔神》、《UFO机器人·古连泰沙》趁热打铁，创造了一个知名系列。至今还有很多欧美儿童很喜欢《古连泰沙》呢！然后，永井先生还发明了多架战斗机合体变形的概念，《盖塔机器人》就是首先运用这个概念的作品。其后《盖塔机器人G》和《钢铁吉克》则继续将这个概念发扬光大。70年代末期出现了很多超级机器人动画，像《勇者莱汀》、《无敌超人 泰坦3》、《无敌钢人 神宝3》和《大空魔龙ガイキング》都运用了合体、变形的创意。现在的日本机器人动漫画基本上也都是按照永井先生所设计的基本概念来进行的，不光是所谓的“超级系”，就是“真实系”的作品中也能够找到不少永井作品的影子。

永井先生的作品不光在历史地位上很重要，同样也取得了骄人的战绩。不过永井先生的机器人故事的基本框架是很简单的，就是来自外星球、异世界的邪恶侵略者总会不断派出一些丑陋的战斗机器人，在他们破坏日本的时候就会有代表正义的主角驾驶着无敌的超级机器人击败这些敌人。在最后一话，守护地球的勇士们终于攻入了敌人的基地内部，打败了敌人的BOSS。虽然很简陋，但是因为当时这些机器人动画的观众都是一些成长中的少年，所以这样的故事就已经足够用来赚钱了。

同样，单靠永井豪一个人的创意自然也有很多限制。到了70年代末期，因为《高达》的出现，超级机器人的热度开始下降了。这个时候一个叫做长浜忠夫的人再次掀起了一个超级系风潮。他的代表作品就是《超电磁ロボ·コンバトラV》、《超电磁マシン·ボルテスV》和《斗将ダイモス》。虽然基本概念同样是阻止外星侵略者的邪恶计划，但是长浜流的动画中更强调的是一种浪漫的感觉。他的动画并非以前那种简单的热血格斗，不再是单纯的机器人摔角，当中还加入了很多友情、亲情和爱情的成分，这是为了将观众的年龄层提高，让大人们也能观看所作的举措。在“《超电磁》系列”中，主人公是5人，当中还有女生和小孩，大家都有不同的个性，所以人际关系也比较复杂。而敌方的指挥官也都是比较有头脑、比较理智的人，通篇就像是一出敌我双方的情感剧一般。而《斗将ダイモス》更表现了主角和敌方主将妹妹的爱情，仿佛外星版的《罗密欧与朱丽叶》。其中人气度最高的《超电磁マシン·ボルテスV》的故事构成相当复杂，而且也富有内涵。长浜忠夫的作品在80年代很受欢迎，同样也取得了不错的业绩。

不过，整个80年代都应该算是真实系作品发展的年代，少数获得成功的超级机器人动画只能够算是其中的点缀。这可能和观众的年龄层增高、欣赏水平提高有关，也可能和日本社会的整体价值观的演变有关。所以，能够再次掀起超级系狂潮的必定是惊人之作。那就是已经被说滥了的《新世纪エヴァンゲリオン》。众所周知，随着泡沫经济的破灭，在上世纪90年代，日本社会思潮陷入了一种比较颓废的状态，这部作品以充满谜题的剧情、叛逆却又符合日本现状的各位主角和诡异的机械设定赢得了广大观众的心。很可惜，这部作品掀起的只是“EVA风潮”和“冰山美人风潮”，却没有出现预想中的超级系大复兴现象。

虽然近年来超级系的热度已经减退很多了，但是仍然有不少优秀的作品出现在我们的眼前。1997年，SUNRISE推出了《勇者王ガオガイガー》，这部作品继承了以前超级机器人的基本概念，用了华丽的机械设定和夸张的画面的效果吸引了新一代超级系FANS的目光，成为了新世代超级机器人的典范。之后的《超神姬ダンガイザー3》和《超重神グラヴィオン》走的都是这种华丽的路线。

在机器人真正进入人类的生活之前，充满幻想色彩的机器人动画，尤其是以热血战斗为卖点的超级机器人动画仍然会继续发展下去。不过超级机器人动画的未来会是什么样，现在没有人敢下一个定论。作为观众，我们自然希望看到更加出色的作品了。让我们一起等待超级机器人新的黎明的到来吧！

www.plumbook.cn

编译：阿修罗

漫画角色游戏市场现状分析

成功作品的必要条件是什么？

本文摘自日本娱乐产业新闻评述类报纸《D.E.B》

从很多年以前开始，人们已经习惯了玩一些由动漫作品改编的游戏，《龙珠Z》、《高达》等都是玩家津津乐道的东西。在现在这个强调充分利用商品力的年代，这种类型的游戏更是数不胜数，甚至出现了同一部原作由不同的制作公司改编成不同类型游戏的现象。为了表现它们的独特之处，人们把这些改编自动漫的游戏称为漫画角色游戏（当然包含了动画部分，以下简称作“角色游戏”）。今天我们要研究的就是这么一个课题：是不是原作动漫受欢迎，改编而成的游戏就受欢迎呢？我们只考虑漫画的发行数量、TV动画的收视率和游戏作品的实际销售数量。这里，我们以近年来8部主要的角色游戏为例，通过以上3个数据的对比，希望验证出角色游戏成功的必要条件。

角色游戏市场的现状

既然是分析现状，那么那些老作品我们就不再提及了。我们收集了近一两年来在日本比较受欢迎的8部角色游戏系列的数据，其累计销售量参看表格1。其中以尾田荣一郎先生的《ONE PIECE》原作改编的“《From TV animation ONE PIECE》系列”作品一共发售9作，实际的累计销售量合计200万套以上。（本文中所有数据统计都以2002年9月20日为截止期）而高桥和希原作、KONAMI出品的《游戏王》系列作品更是发售了16款作品，实际销量多达860万套以上！

表格1：漫画角色游戏销量表

机种	游戏名	类型	开发商	发售日	价格（日元）	销售数量
WS	From TV animation ONE PIECE 海贼王觉醒！	TAB	BANDAI	2000-07-19	3 800	75 320
PS	From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗！	FTG	BANDAI	2001-03-15	5 800	455 894
GB	From TV animation ONE PIECE 梦之路飞海贼团诞生！	RPG	BANDAI	2001-04-27	4 500	341 665
PS	From TV animation ONE PIECE 海贼团出发！（含同捆版）	RPG	BANDAI	2001-08-02	8 800	290 724
WS	From TV animation ONE PIECE 虹之岛传说	RPG	BANDAI	2001-09-13	4 500	57 100
WS	From TV animation ONE PIECE 夺宝大战争	TAB	BANDAI	2002-01-03	4 500	37 125
PS	From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗！ 2	FTG	BANDAI	2002-03-20	5 800	515 746
GB	From TV animation ONE PIECE 幻之伟大的航线冒险记！	RPG	BANPRESTO	2002-06-28	4 500	179 652
WS	From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗 WS竞技场	FTG	BANPRESTO	2002-07-12	4 500	51 257
GB	通灵王 超·占事略决努力编	TAB	KINGRECORD	2001-12-21	3 980	69 698
GB	通灵王 超·占事略决爱情编	TAB	KINGRECORD	2001-12-21	3 980	67 952
PS	通灵王 召唤士之魂	FTG	BANDAI	2002-06-06	5 800	153 987
GBA	通灵王 超·占事略决 2	TAB	KINGRECORD	2002-07-26	4 800	399 898
PS	网球王子	SLG	KONAMI	2002-02-28	5 800	144 206
GBA	网球王子 天才男子学园	SPG	KONAMI	2002-04-25	4 800	200 945
PS2	第一步 获胜的拳手	SPG	ESP	2000-12-14	6 800	374 930
PS2	第一步 获胜的拳手 冠军版 （PlayStation2 the Best）	SPG	ESP	2002-06-27	2 800	105 854
GBA	棋魂	TAB	KONAMI	2001-10-25	5 800	205 896
PS2	棋魂 平安幻想异闻录	AVG	KONAMI	2002-05-30	5 800	58 171
GBA	棋魂 2	TAB	KONAMI	2002-07-18	4 800	84 730
GBA	GROOVE AVGENTURE RAVE 光与暗的大决战	FTG	KONAMI	2002-03-20	5 800	40 719
PS	普尔的大冒险 from GROOVE AVGENTURE RAVE	ACT	KONAMI	2002-07-25	3 900	12 494
WS	犬夜叉 戈薇的战国日记	AVG	BANDAI	2001-11-02	4 500	73 262
PS	犬夜叉	RPG	BANDAI	2001-12-27	5 800	176 650
WS	犬夜叉 风云绘卷	AVG	BANDAI	2002-07-27	4 980	28 487
PS	游戏王 扭蛋怪兽 喂养和战斗	TAB	KONAMI	1998-07-23	5 800	269 258
GB	游戏王 对战怪兽	TAB	KONAMI	1998-12-17	4 300	1 534 333
GB	游戏王 对战怪兽 II 暗界决斗记	TAB	KONAMI	1999-07-08	4 500	1 414 314
PS	游戏王 真对战怪兽 封印的记忆（含限定版）	TAB	KONAMI	1999-12-09	9 800	489 209
GB	游戏王 扭蛋怪兽 GB	SLG	KONAMI	2000-04-13	4 500	204 341
GB	游戏王 对战怪兽 III 三圣战神降临（）	TAB	KONAMI	2000-07-13	4 500	933 486
GB	游☆戏☆王 对战怪兽 4 最强决斗者战记	TAB	KONAMI	2000-12-07	4 800	2 409 470
GBA	游戏王 迷宫色子怪兽	SLG	KONAMI	2001-03-21	5 800	154 034
GBA	游戏王 对战怪兽 5 专家版 1	TAB	KONAMI	2001-07-05	5 800	403 918
PS2	游戏王 真对战怪兽 II 继承的记忆	TAB	KONAMI	2001-09-06	6 800	104 883
GBA	游戏王 对战怪兽 6 专家版 2	TAB	KONAMI	2001-12-20	5 800	368 381
GBA	游戏王 对战怪兽 7 决斗都市传说	TAB	KONAMI	2002-07-04	4 800	248 675
PS	游戏王 扭蛋怪兽 喂养和战斗 （the Best）	TAB	KONAMI	1999-07-08	2 800	9 512
PS	游戏王 真对战怪兽 封印的记忆 （KONAMI the Best）	TAB	KONAMI	2000-07-13	2 800	104 371
PS	游戏王 扭蛋怪兽 喂养和战斗 （Psone Books）	TAB	KONAMI	2002-03-28	1 800	1 402
PS	游戏王 真对战怪兽 封印的记忆 （Psone Books）	TAB	KONAMI	2002-03-28	1 800	5 990

一般来说，以漫画角色为卖点的商品在低年龄层向的市场上更能够发挥其威力。所以，我们统计的这些角色游戏大部分也都是出在GB、GBA和WS这些机种上的，因为厂商也是将少年漫画的主要读者层——低年龄层的男生作为主要用户群而为游戏软件做定位的吧！

回顾过去，漫画角色游戏化最早的成功例子就是大家所熟知的《龙珠》了。从1985年开始，《龙珠》在《周刊少年Jump》上连载，获得了很高的人气。1986年就进行了动画化，同时制作了FC专用软件《龙珠 神龙之谜》。我们并不清楚鸟山明先生在开始创作《龙珠》的时候有没有以向多媒体发展的意愿（当时并没有形成角色游戏的风气），但是《龙珠》到了后期明显少了那些喜剧色彩，而对动画和游戏所需要的战斗场景则作了大规模的强化，显得十分商业化。总之，不管是不是故意的，多媒体互动的影响从那个时候开始已经很明显了。

现在的漫画角色游戏，可能从策划阶段开始就准备了漫画以及TV动画的连携方案。一直以来，漫画杂志连载→单行本→TV动画是一般的公式，加入了游戏媒体以后，就变成了漫画、动画、游戏同时期联动的系统。这一点上最具有代表性就是前一段时间相当热门的“《.hack》系列”了，其联动规模可以说得上近年来最大的了，而《Gundam SEED》也将遵循这条路走下去，以制作角色游戏为主的万代看来已经深谙其道了！

现在，所有的情报通信媒体产业都从纵向的深耕型转变到了横向的水平展开型，仅仅一个内容就会涉及到多个不同的产业。现在的角色市场（编者按：角色市场指的就是以漫画或者动画角色本身的魅力为卖点而引发的各种商品的综合市场）的情况就是，单一的媒体活动已经无法立足了。在这种情况下，角色游戏的制作和销售也必须融入和其他媒体连携的大战略中去。人气高的角色就会被改编成各种各样相关的产品，会被某些企业借去用来制作商业广告，还会被用来作为促销的奖品（举例：肯德基的《宠物小精灵》玩偶赠送活动），除此之外我们还能够在很多场合下见到这些角色的身影。总之，使用这些漫画角色进行各种活动可以得到的好处总结如下：

一：商品力

A.附加价值/B.购买层的扩大（包括新用户和所谓的Light User）/C.商品竞争力的提升

二：促销的效果

1.角色自身的宣传效果

角色市场是如此的广大，现在已经不光停留在日本国内了，比如《口袋妖怪》在世界各地都引起了热卖的风潮，而其他动漫角色在亚洲各国也都很受欢迎，也有很多被转化成了世界通用型的知名商品。随着次时代主机的发售进入了第2个时代，角色游戏的对象也从核心玩家发展到了Light User，这个时候品牌效应和知名度就显得尤其重要了。每周都会发售新的游戏，这也使得市场逐渐变得饱和，而游戏本身也趋向于复杂化、高度化，这又导致了开发费用的提升。所以说，现在开发游戏已经不是像以前那样那么容易得到很高的利润了。各个厂商都在开发拥有一定品牌效应的人气游戏系列的续作，或者让过去的名作重新登场，与推出全新作品相比，这样就可以通过较少的人力物力到达预期的目标，而相应地其风险也会小很多。角色游戏也可以算是这个潮流中的一员吧！

现在的游戏软件市场，除了《FF》、《DQ》等已经拥有很高知名度的系列作品外，《口袋妖怪》、《游戏王》和《ONE PIECE》这样的通过与漫画、动画联动而获得成功的作品也是有很多的。（参看表格2）尤其是“《高达》系列”，虽然原本在动漫界名气就已经很大了，但是单独作为一个游戏的品牌来说同样具有很高的威信。

当然，以动漫角色为主体不光是游戏软件而已，其他商品也遵循相同的规律，因为角色受欢迎其商品的销售也得到促进。就拿圆珠笔来说，把很多种圆珠笔放在孩子们面前，他们自然会选择装饰着自己在动画和漫画中经常看到的角色的笔，而不会去管别的圆珠笔是不是更实用。所以说，使用了人气角色的商品是否成功也是和漫画的发行量、动画的收视率等表现出角色人气度的要素有关的，这一点同样适用于角色游戏上。现在就像前面说得那样，让我们对近来的8部角色游戏进行具体的分析吧！

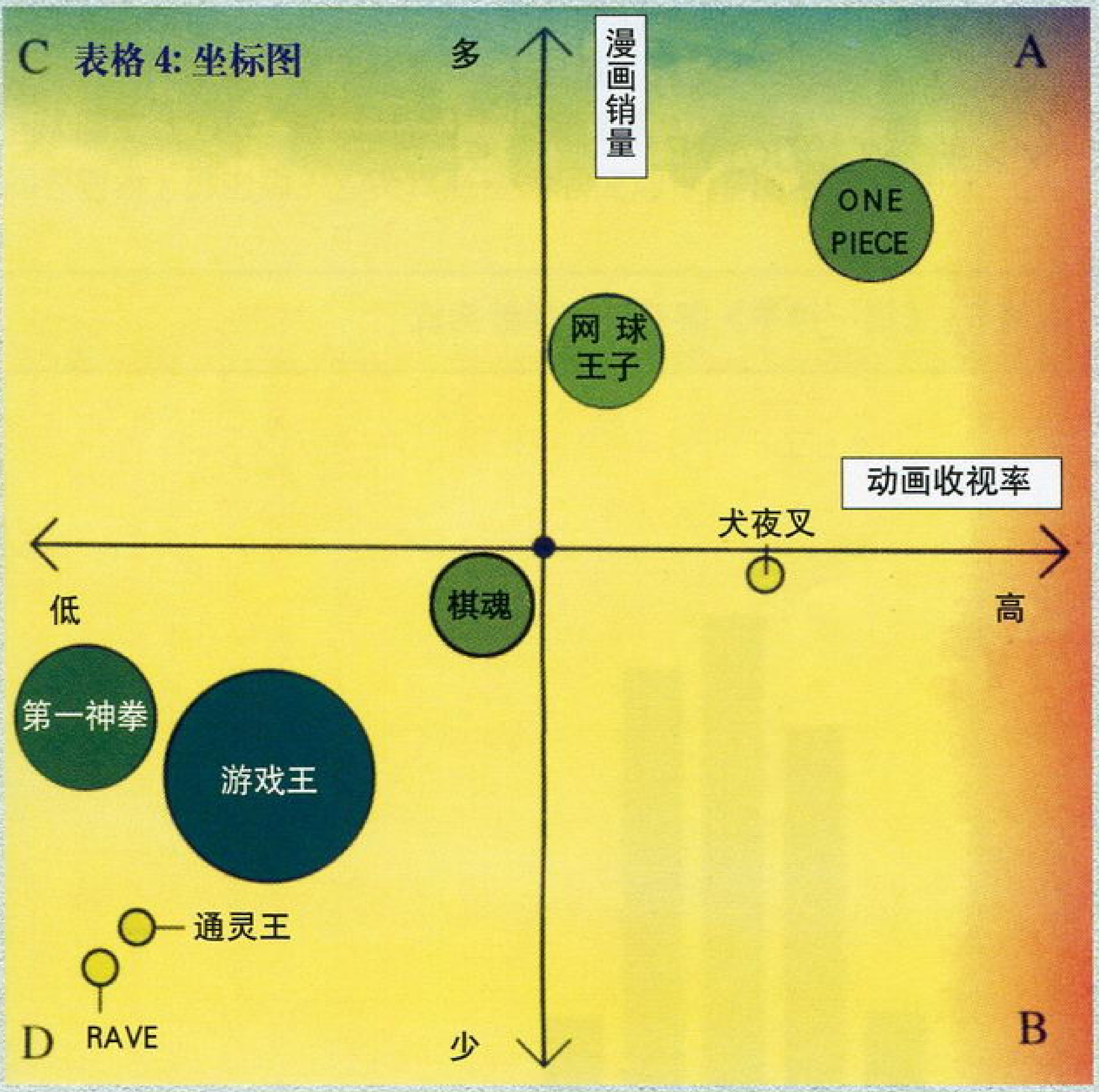
www.plumbook.cn

表格 2：2001 年新游戏销量前 20 名

榜位	机种	游戏名	开发商	种类	发售日	价格	销售数量
1	PS2	最终幻想 X	SQUARE	RPG	2001-07-19	8 800	2 322 796
2	PS2	GT3 A 规格 （含 PS2 的同捆版）	SCE	RAC	2001-04-28	6 800	1 315 225
3	GB	勇者斗恶龙 怪兽篇 玛鲁达的神奇之钥·鲁卡的旅行	ENIX	RPG	2001-03-09	6 400	1 105 488
4	PS2	勇者斗恶龙 Ⅳ 引导者们	ENIX	RPG	2001-11-22	6 800	1 016 910
5	PS2	鬼武者	CAPCOM	AVG	2001-01-25	7 800	945 381
6	PS2	大众高尔夫 3	SCE	SPG	2001-07-26	4 980	888 705
7	GC	任天堂全明星大乱斗 DX	任天堂	FTG	2001-11-21	6 800	797 867
8	PS2	潜龙谍影 2 自由之子（含限定版）	KONAMI	AVG	2001-11-29	9 800	701 008
9	PS2	真·三国无双 2	KOEI	ACT	2001-09-20	6 800	668 583
10	PS2	机动战士高达 连邦对吉翁 DX	BANDAI	ACT	2001-12-06	6 800	605 288
11	GBA	超级马里奥 AVGANCE	任天堂	ACT	2001-03-21	4 800	550 489
12	GB	口袋妖怪 水晶版	任天堂	RPG	2000-12-14	3 800	547 907
13	PS2	鬼泣	CAPCOM	AVG	2001-08-23	6 800	547 689
14	GB	游戏王 对战怪兽 4 最强决斗者战记	KONAMI	TAB	2000-12-07	4 800	543 708
15	PS2	超级机器人大战 α 外传（含限定版）	BANPRESTO	SLG	2001-03-29	9 800	505 797
16	GBA	马里奥赛车 AVGANCE	任天堂	RAC	2001-07-21	4 800	473 755
17	GC	路易的鬼屋冒险	任天堂	ACT	2001-09-14	6 800	446 840
18	PS2	From TV animation ONE PIECE 伟大的战斗！	BANDAI	FTG	2001-03-15	5 800	443 163
19	PS2	生化危机 代号：维罗尼卡 完全版	CAPCOM	AVG	2001-03-22	6 800	418 850
20	GB	GAMEBOY 勇者斗恶龙 Ⅲ 之后，传说……	ENIX	RPG	2000-12-08	6 400	418 569

通过坐标图来验证

各种漫画角色对于游戏的玩家来说其吸引力到底到达了一种什么样的程度呢？我们的计算方法是将某部漫画相关的游戏作品的实际累计销量除以推出的作品数量，得到每一款相关作品的平均销量。这样算来，《游戏王》以每一款约71万套的销量获得了压倒性的胜利。其次是《第一神拳》约37万套，然后是《ONE PIECE》约22万套。（参看表格3-1、3-2）。接下来是计算漫画单行本每一卷的平均实际销售数量。在这上面，《ONE PIECE》取得了绝对的优势：约280万本。在它下面的是《网球王子》，约118万本；《犬夜叉》，约107万本。而在软件销售量上称王的《游戏王》的原作漫画却只有约86万本的销量，就显得没有那么精彩了！最后是根据电视台的收视率调查，最高的是《ONE PIECE》为13.5%，然后是《犬夜叉》12.9%，下面的那些就不足以说明问题了。我们可以看出，《ONE PIECE》无论是在漫画的销售上还是在动画的收视率上都有很大的优势，可以算是近年来最热门的动漫作品了。



◀要想通过以上数据很好地把握住它们之间的相互关系可能会比较困难 所以我们用了坐标图让大家更容易理解它们的明确关联性。此坐标图包括A、B、C、D共四个象限。

每一款游戏的实际销量用圆的大小来表示，漫画单行本每卷的平均销量为y轴，动画的收视率为x轴，在这个大的坐标图里，我们将8部作品的数据直观地表示出来。也就是说，坐标图以8部作品原作的漫画销售、动画收视为中心，通过其销售的多少、收视率的高低展现出原作在动漫迷中的地位，同时还可以看出游戏的销售状况，可谓一目了然。

总体倾向

除去某些例外，大部分作品都分布在D（漫画销量少、收视率低）→A（漫画销量多、收视率高）这条对角线上。除去《游戏王》和《第一神拳》以外，基本规律就是：漫画销量多，收视率就高，游戏也卖得好；漫画销量少的话，收视率也就不好，游戏的销量也不会高。可以说这3个数据的关系的确很密切。下面要按照各个的象限情况逐一分析。

A：漫画销量多、收视率高

漫画买得多，收视率也高，这就是所谓人气度高的状态。所以也可以预见游戏的销量也会很不错。在这个象限内的作品是《ONE PIECE》和《网球王子》。如前所述，《ONE PIECE》相关游戏的平均销量约为22万，而《网球王子》也有约17万套的好成绩。由此证明，采用在动漫画领域内高人气的角色作为题材制作游戏是非常有利的，尤其是《ONE PIECE》这样的作品更是难得一遇的好素材

B：漫画销量少、收视率高

这个象限内只有《犬夜叉》一部作品。虽然其收视率高达12.9%，仅次于《ONE PIECE》，也是相当惊人的。但是其游戏的销量却似乎并没有和收视率挂上钩，软件累计销量合计为27万8399套，平均每部作品只有9万2800套，实在是少了一点。与之相对的是收视率较低、漫画销量却比较高的《网球王子》，约17万的平均游戏销量几乎是《犬夜叉》的两倍了。造成这个原因可能是因为现在只满足于看电视而不愿意购入相关游戏的Light Fans比较多的缘故吧。而《犬夜叉》的作者高桥留美子女士从1978年就开始连载《福星小子》，所以她的FANS大多都是一些年龄相对较高的读者，而《相聚一刻》这类的作品又以女性读者居多，连载《犬夜叉》的漫画周刊《少年SUNDAY》的读者层与其他漫画杂志相比也比较广。（参看表格6、表格7）因此我们推测，高年龄层女性Light Fans正是构成这部作品读者群的主要组成部分，所以至今尚未购入游戏软件。

C：漫画销量多、收视率低

这个象限内并没有这次我们测试的几部作品，这可能是因为单行本需要花钱，而电视节目是免费的，所以单行本销量与收视率差距太大的情况是很少出现的吧！

D：漫画销量少、收视率低

照常理来推算，这个象限内的游戏软件就是应该销量不好的，而且我们也可以看到《通灵王》的平均游戏销量只有约8万套，而《RAVE》约2万套的游戏销量和那些大作品相比的确很低调。不过，我们还看到，《棋魂》约11万套的游戏销量可以算是相当不错的成绩了，而《游戏王》

www.plumbook.cn

和《第一神拳》分别也有约71万套和约37万套的高销量。从表格4中我们可以看出来《棋魂》、《通灵王》和《RAVE》是符合之前所说的游戏销量、漫画销量以及收视率的比例的，同时也验证了漫画和动画受欢迎，其改编的游戏作品的销量也会比较好的规律。但是，D象限内的《游戏王》和《第一神拳》却是明显地违背了这个规律的！所以下面我们就要对这两部作品进行一些具体的分析。

表格 3 － 1：软件销量、漫画销量以及动画收视率

片名（动画放映时间）	软件累计销量	软件平均销量	漫画销量	漫画平均销量	动画收视率	占有率	推测日本全国收视人数
《游戏王》19:30～20:00（周二）	8 534 301	711 192	250 000 000	862 068	7.2%	10%	7 200 000
《第一神拳》24:50～1:20（周二）	374 930	374 930	58 600 000	960 655	4.5%	22%	4 500 000
《ONE PIECE》19:30～19:58(周日)	2 004 483	222 720	70 000 000	2 800 000	13.5%	17%	13 500 000
《网球王子》19:00～19:27（周三）	345 151	172 575	17 700 000	118 000	9.4%	14%	9 400 000
《棋魂》19:27～19:55（周三）	348 797	116 266	18 000 000	1 000 000	8.7%	12%	8 700 000
《犬夜叉》19:00～19:30（周一）	278 399	92 800	29 000 000	1 074 074	12.9%	19%	12 900 000
《通灵王》18:30～19:00（周三）	331 508	82 884	16 600 000	830 000	6.9%	13%	6 900 000
《RAVE》17:30～18:00（周六）	53 213	26 607	9 600 000	564 705	4.2%	9%	4 200 000

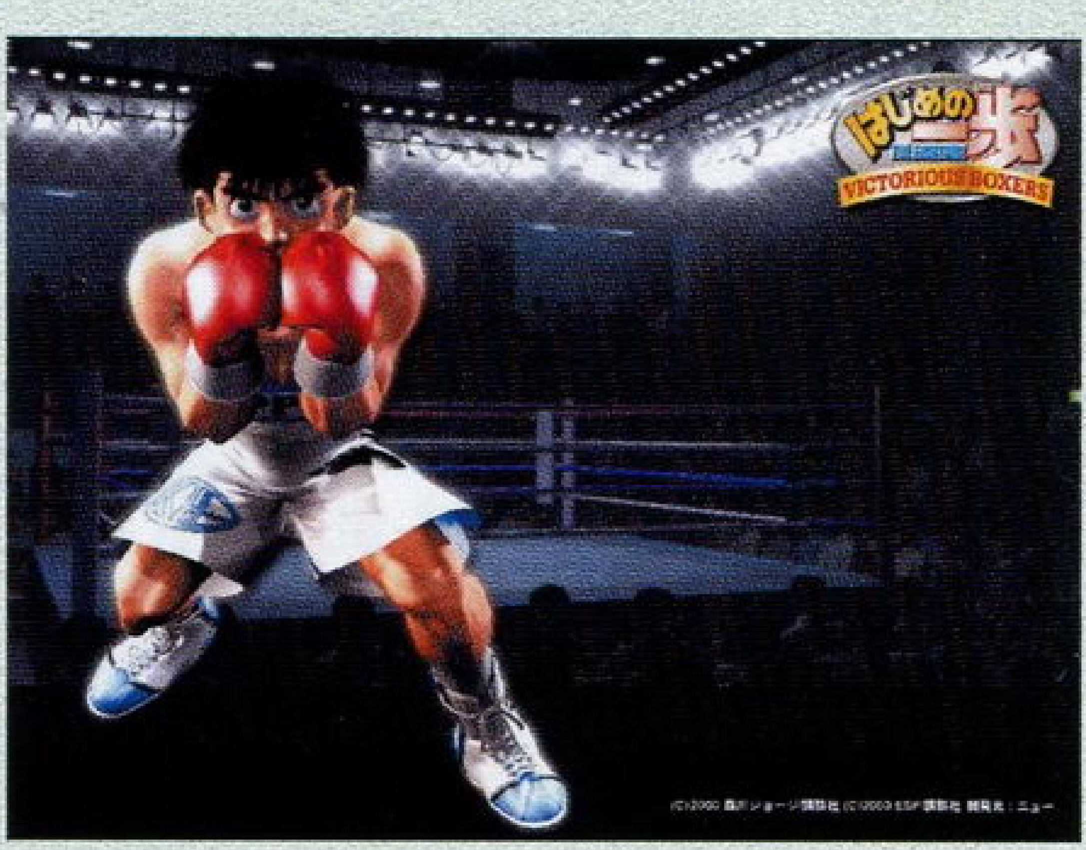
▲推测观众销量是根据电视台调研数据，将日本总人口视为一亿，取其1%为一百万人，由此来进行换算。

▲占有率的解释详见内文。

《游戏王》从1998年开始在《周刊少年Jump》连载，最初漫画的内容和现在的集换卡游戏（Trading Card Game，以下简作“TCG”）完全没有关系，在进行多媒体联动以后，漫画就转变成了使用TCG对决的风格，而且获得了大成功。随后，游戏软件和TCG这样的一系列产品出现时也成了相当热门的商品，到最后甚至出现了“大家都来玩TCG”的社会现象。同年，KONAMI以《游戏王》为基础，推出了相关的游戏软件、卡片游戏和玩具产品，仅仅在TCG一个项目上就获得了35亿张的销售业绩。（根据KONAMI株式会社2002年2月7日发布的新闻）1996年的《口袋妖怪》风潮作为这个现象的背景，已经充分地证明了TCG的玩家一大部分属于低年龄层。

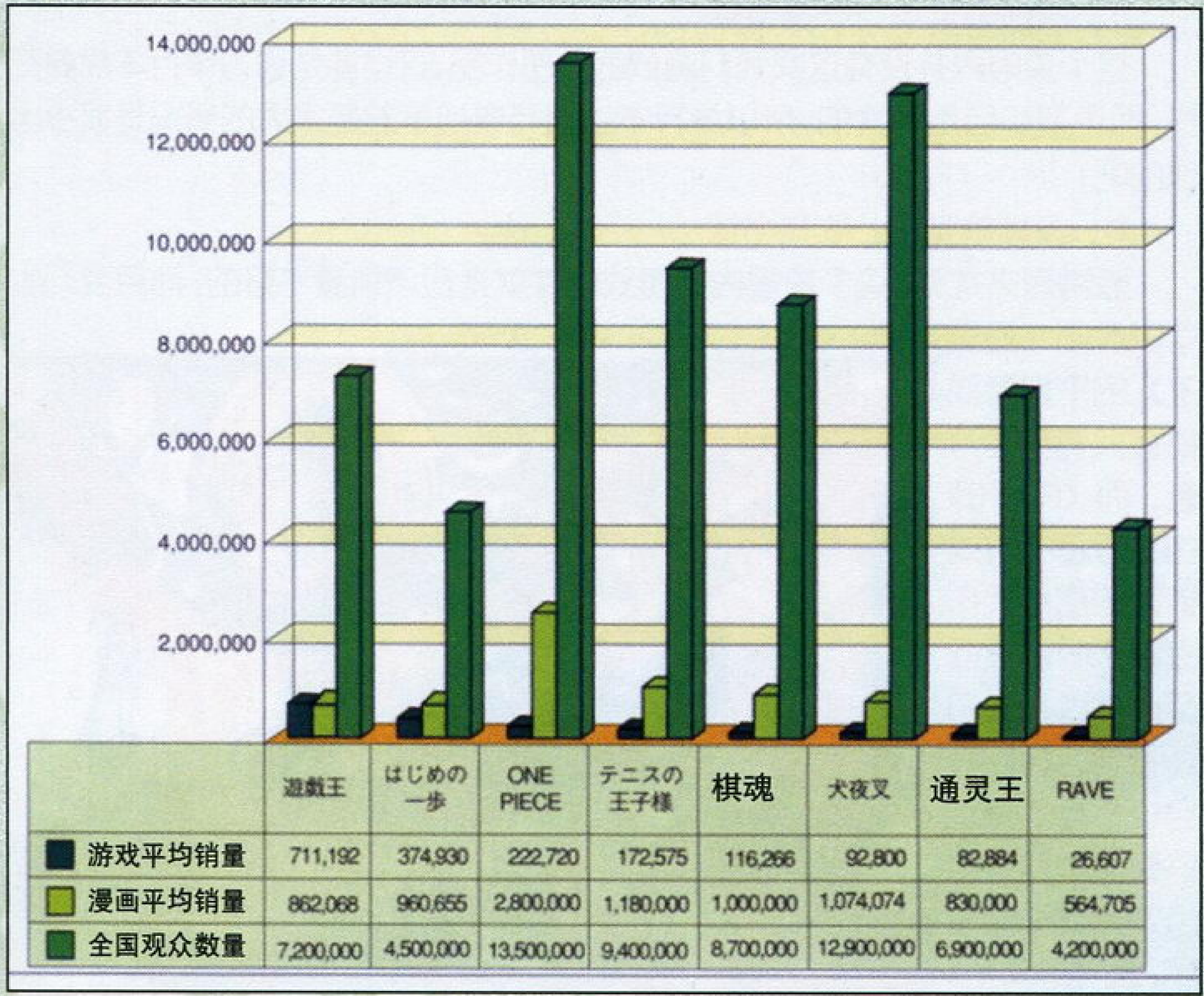
与角色相关的商品化的主流趋势都是先将连载中的人气漫画进行动画化，然后才开始其他的商品生产。与此相对，《口袋妖怪》本身源自游戏，同时也展开了漫画、动画和玩具的联动，进行多种媒体同时展开宣传。市场在这样的运作之下一下子增大了很多，角色商品相互之间的相乘效果所产生出来的效益远远超出了角色开发者当初的预想。这就是多媒体同时发展成功的最好例子。

按照角色源自“漫画”还是“游戏”的不同，可能最后的效果会也有差别。《游戏王》基本上采用了和《口袋妖怪》同样的运作手法，它以漫画的读者层为主要的市场定位，通过漫画、游戏和动画的联动不断扩大市场。这样的市场策略在1998年至2000年间取得了很好的成效，平均的销量达到了100万套以上。（参看表格1）但是，从那以后，这个系列的实际销量就陷入了低迷状态。随着热度下降，无论是漫画的销量还是动画的收视率都一直保持着相当低迷的状态。但是，就是靠着当时那种令人惊异的软件销量将总体的平均值拉了上来，我们才会看到表格4中的那种结果。

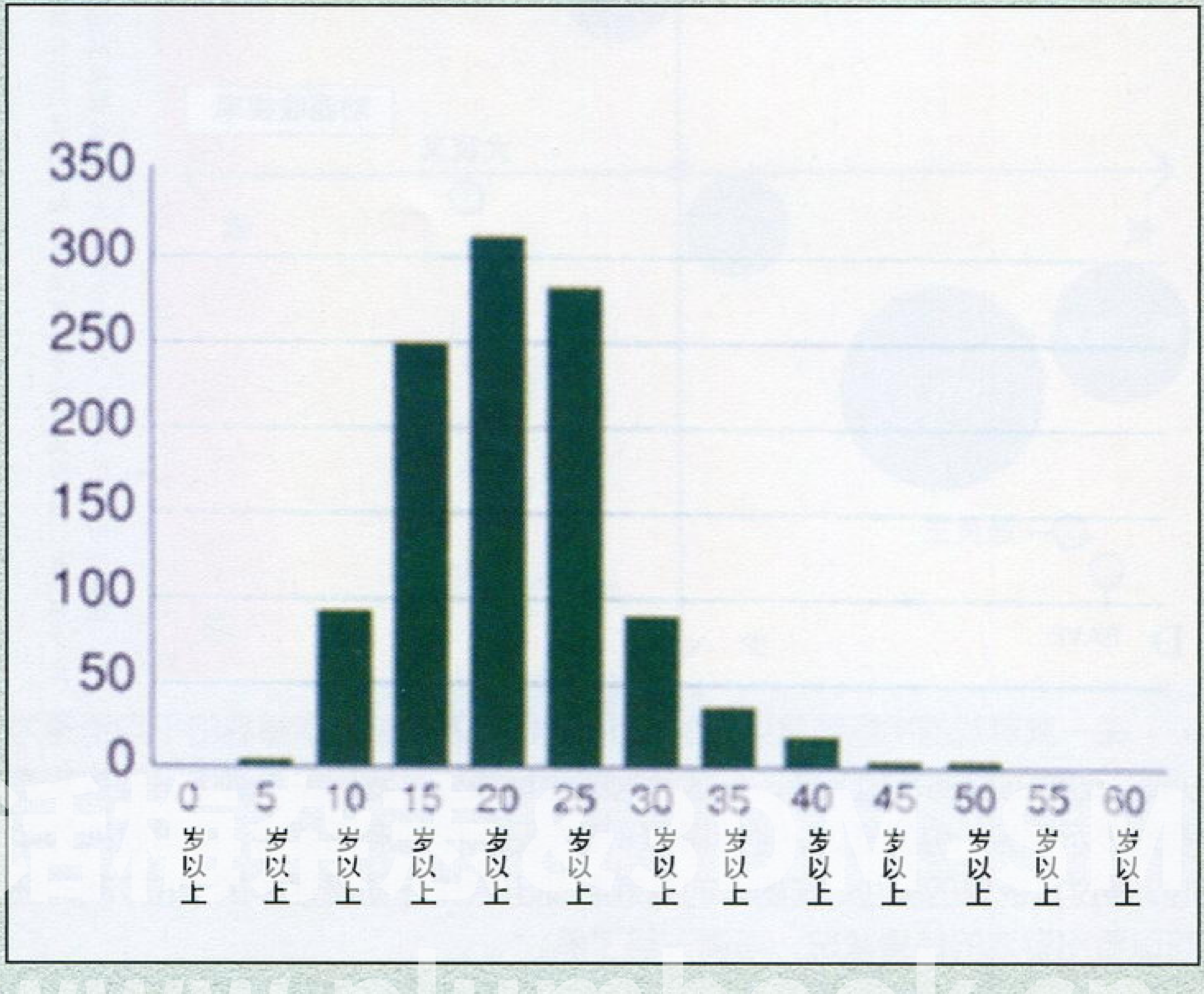


《第一神拳》在这次的调查中也取得了仅次于《游戏王》的约37万的游戏销量，那么它又有什么过人之处呢？虽然《第一神拳》的播出时间是午夜24时50分，但是它的收视率其实并没有因此而低到过分的程度。相反地，其占有率（收视率是针对全部节目来计算的，而占有率则是针对特定时间段来计算的）已经超过了一般午夜档节目的水平，达到了令人刮目相看的22%。所以，可以推测出，收看这个节目的大多是一些年龄层相对较高的核心爱好者。而游戏软件的购买者中，20岁以上和25岁以上的人所占的比率也是相当高的。（参看表格8）在用户以低年龄层居多的漫画角色游戏市场中，本作却因为受到了购买能力高的核心高年龄层玩家的青睐而获得了成功。这是因为本身软件用户层就是主要定位在高年龄层上而提升了游戏单价，这一点为游戏的成功做出了很大的贡献。另外，因为游戏本身的完成度、素质都比较高，对于鉴赏能力高的高年龄层用户来说会觉得很值，所以实际销量高其实这一点也起了很重要的作用。

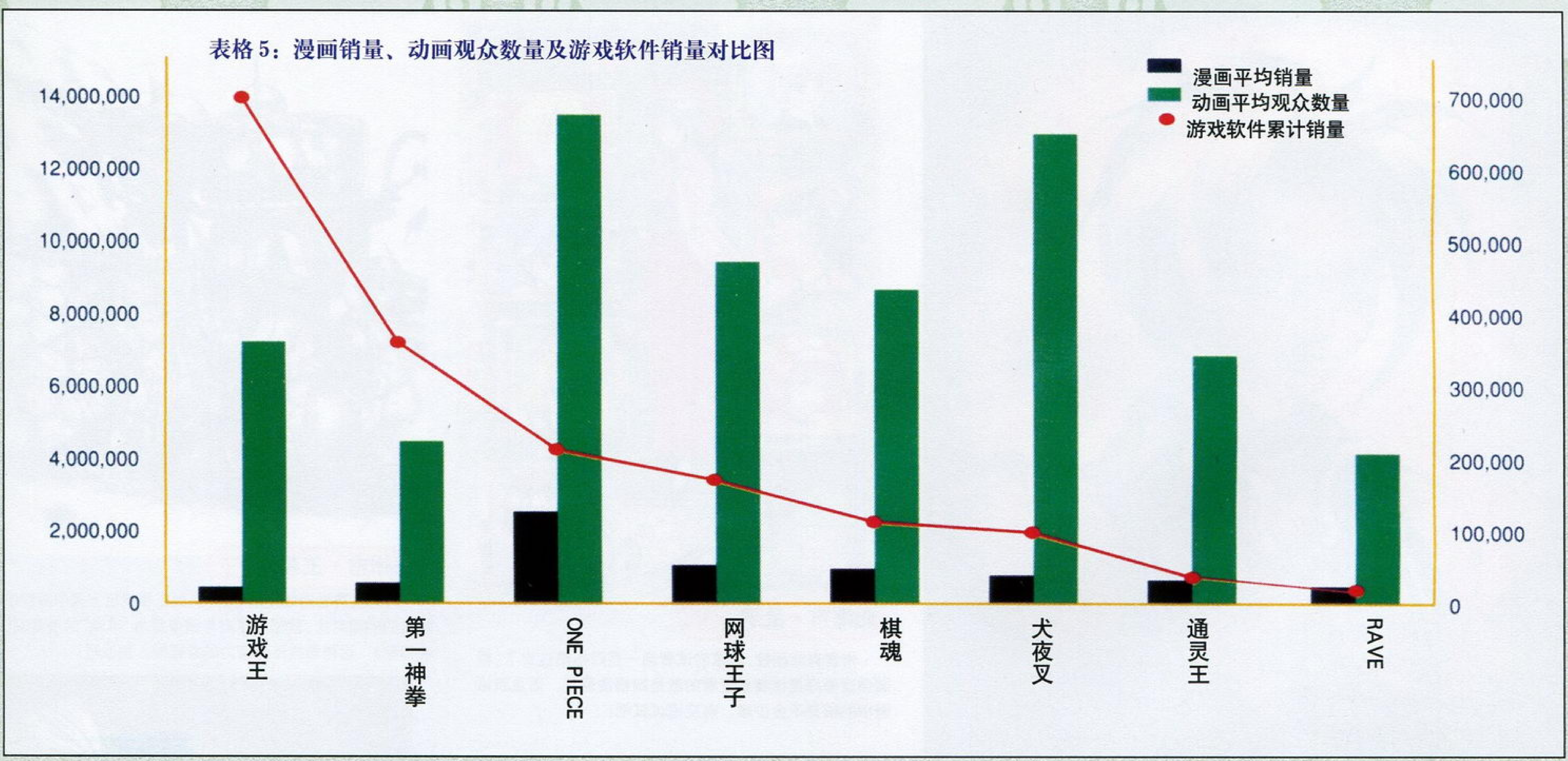
表格 3 － 2：游戏软件及漫画销量、全日本推测观众数量对比图

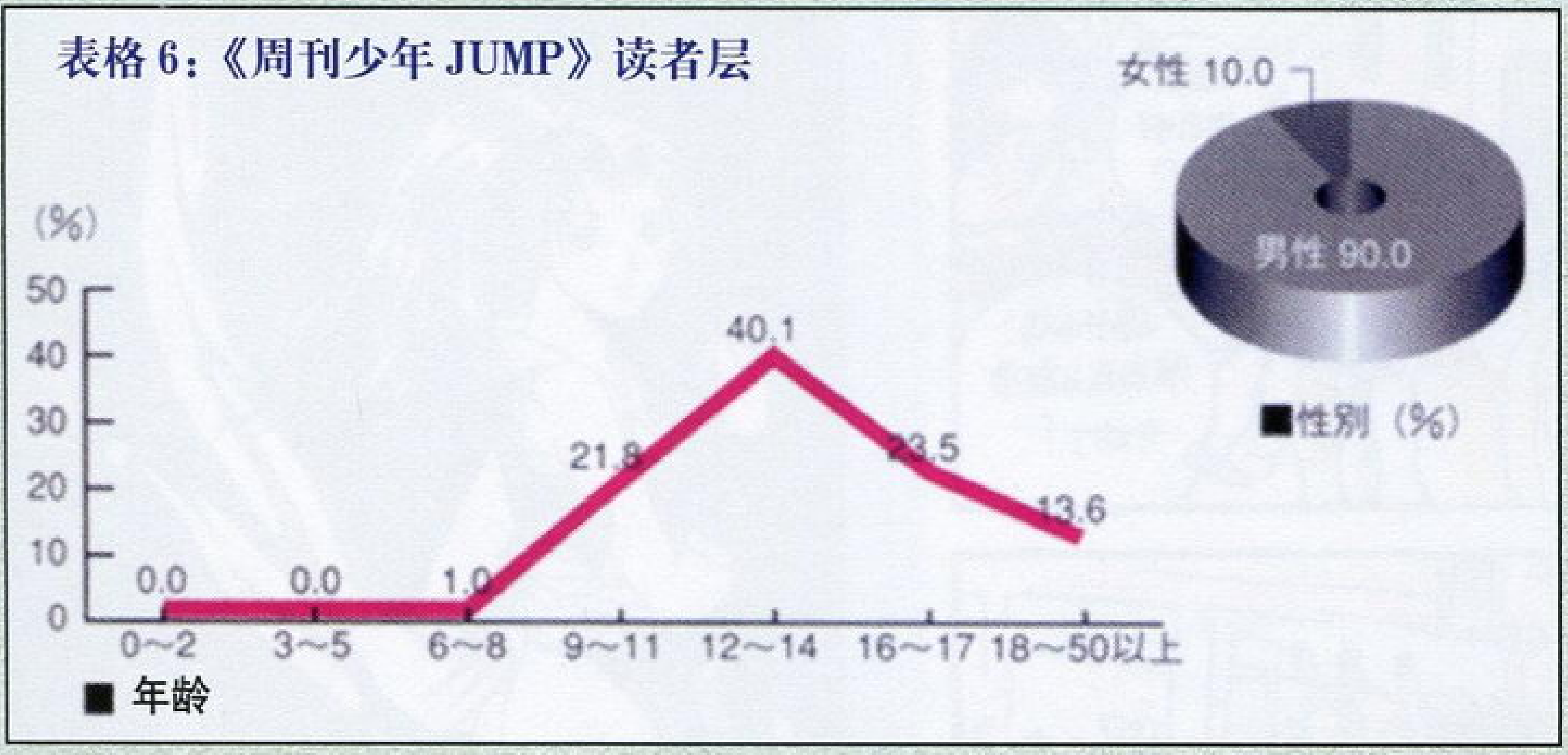


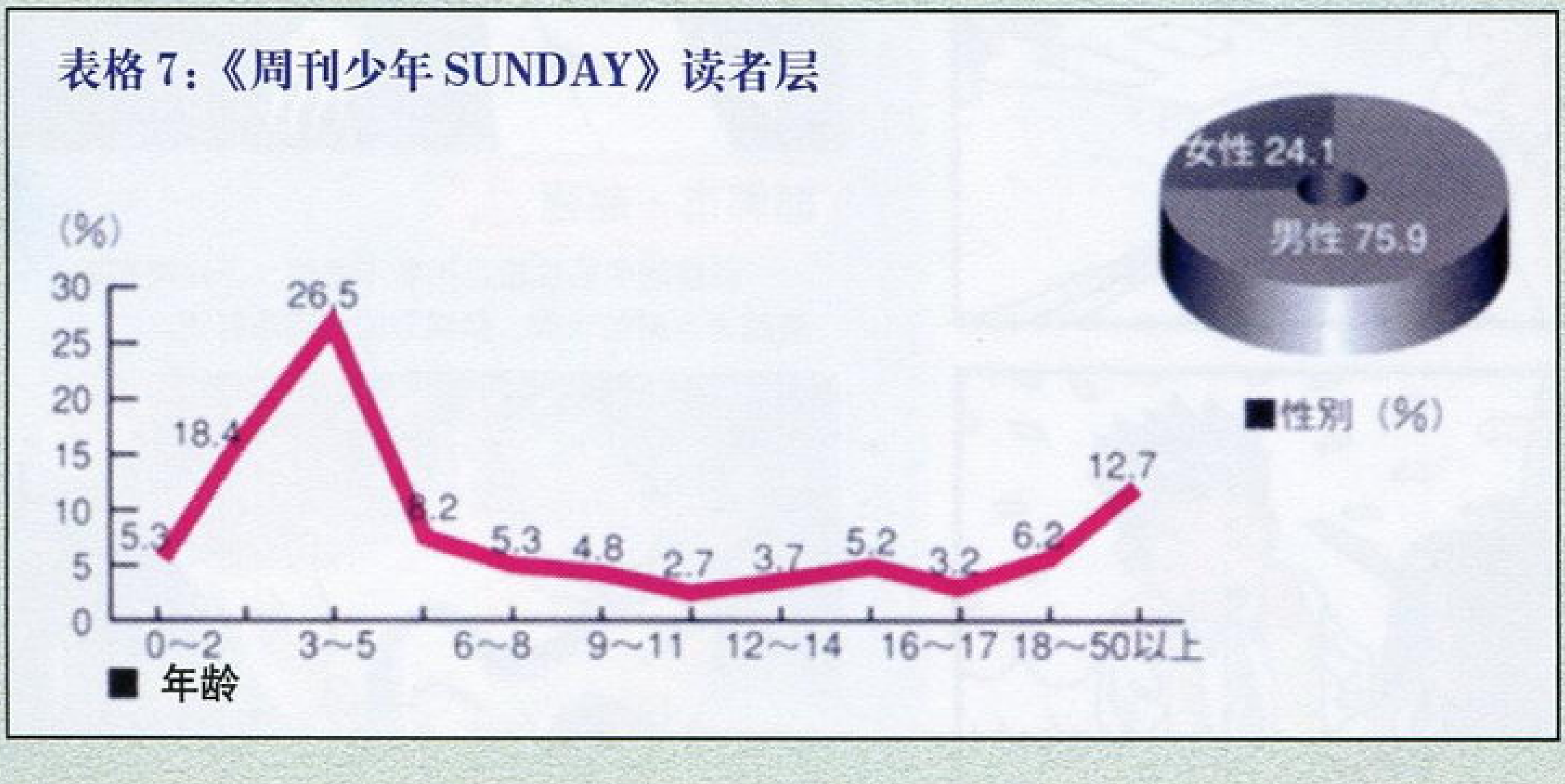
表格 8：《第一神拳》游戏玩家年龄构成



www.plumbook.cn







结论

除去少数作品以外，我们已经验证了漫画销量、动画收视率与软件销量是存在相关性的，（参看表格4）而从表格5中我们则可以推测出：漫画的销量与动画的收视率相比，对于软件销量的影响力更大。

《游戏王》突出的软件销量是因为有前面所说的在最初的风潮中所取得的优异成绩作为底牌，而其漫画销量和动画收视率则因为风潮过去而受到了很大的限制。而《第一神拳》的游戏也就像之前所说的那样，因为取得了与漫画读者层不同的高年龄层核心玩家的欢心而获得了意料之外的成功，而且其他作品都是多款游戏的平均销量，只有《第一神拳》是单一作品的实际销量（Best 版除外），这部作品的热卖直接反映在了数据上。除去这两部作品外，漫画销量比动画收视率更影响游戏销量的主要原因如下：

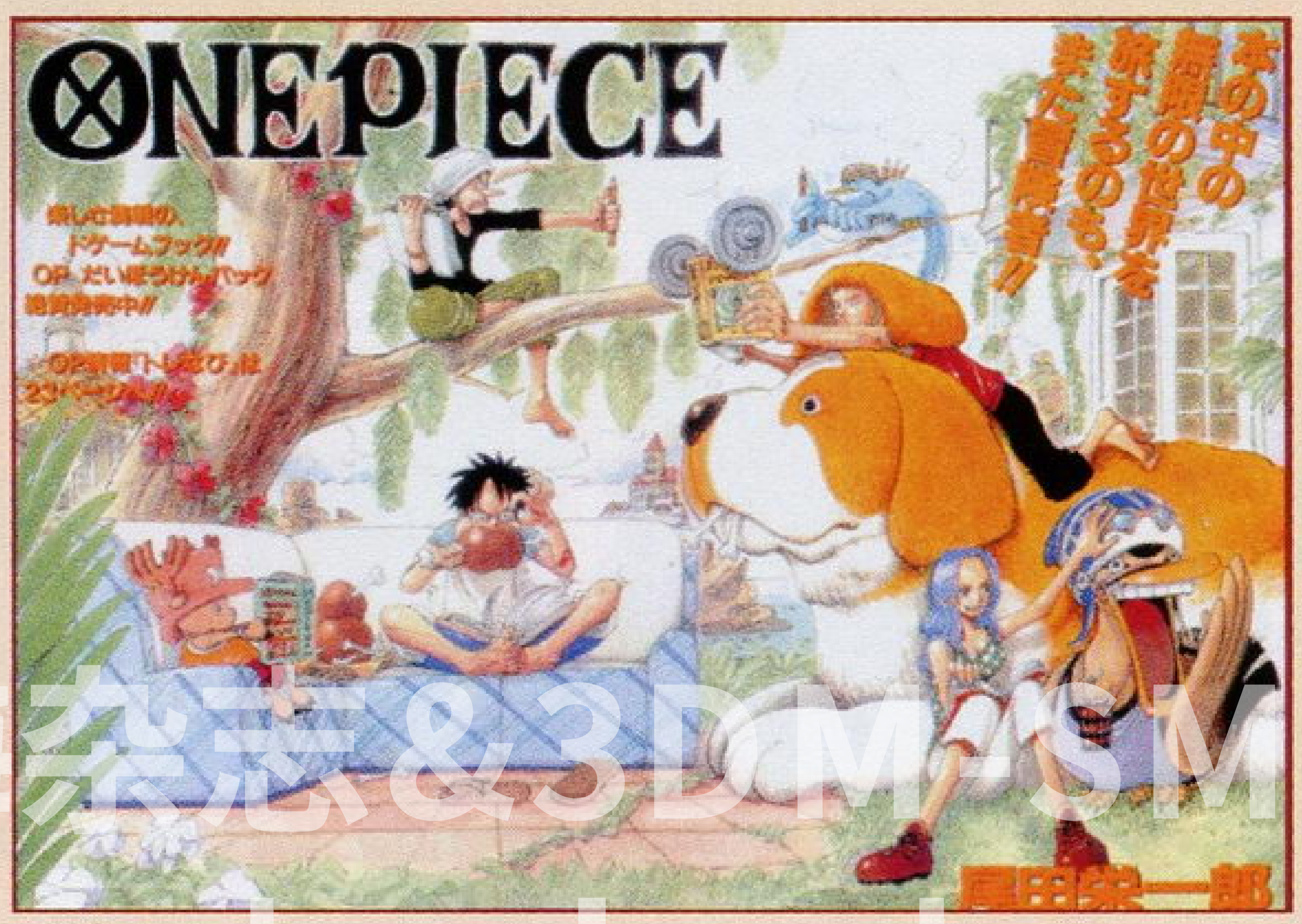
A.买漫画单行本的大多都是作品的核心爱好者，而看电视的人则以Light Fans 居多；

B.动画的放映周期相对较短，多则一年，少则一个季度，如果没有好好计划的话，想在动画放映期作品正热门的时候推出游戏是相当困难的。

此外，为了取得和角色知名度相当的软件销量，游戏的素质和完成度就不能太低，这样的话就需要足够的开发时间。在之后的销售中，除了依靠该角色本身的品牌效应以外，软件的素质也会起很大作用的。当然如果同时有很多高素质、高评价的游戏上市的话，有品牌的号召力作为保证其销售就会容易提升了。这一点上最好的例子就是与高达有关的那些游戏作品了。

所以，我们的结论就是：①漫画角色游戏的初期作品，其实际销量和动画收视率以及漫画单行本销量有关；②漫画单行本的销量与角色游戏软件的销量联系性比动画收视率与软件销量的联系性要高；③如果游戏受欢迎，即使经过一段时间以后角色本身的魅力有所下降，其作为游戏软件的品牌效应对于软件的销量依然有所帮助。

最后一点与那些超大作不断推出续作的道理是一样的。但是如果作品本身没有成为一款优秀的品牌游戏的资质，那么不管原作品中有多少角色，也不可能让它产生长盛不衰的热度。只不过我们通常可以将漫画单行本的销量以及动画的收视率作为指标来进行改变游戏是否会热卖的简单判断。所以对于游戏厂商来说，就要利用角色受欢迎的时期培养相关游戏的品牌力，然后就可以通过高素质的作品不断借助这个品牌来获得优良的销售业绩。



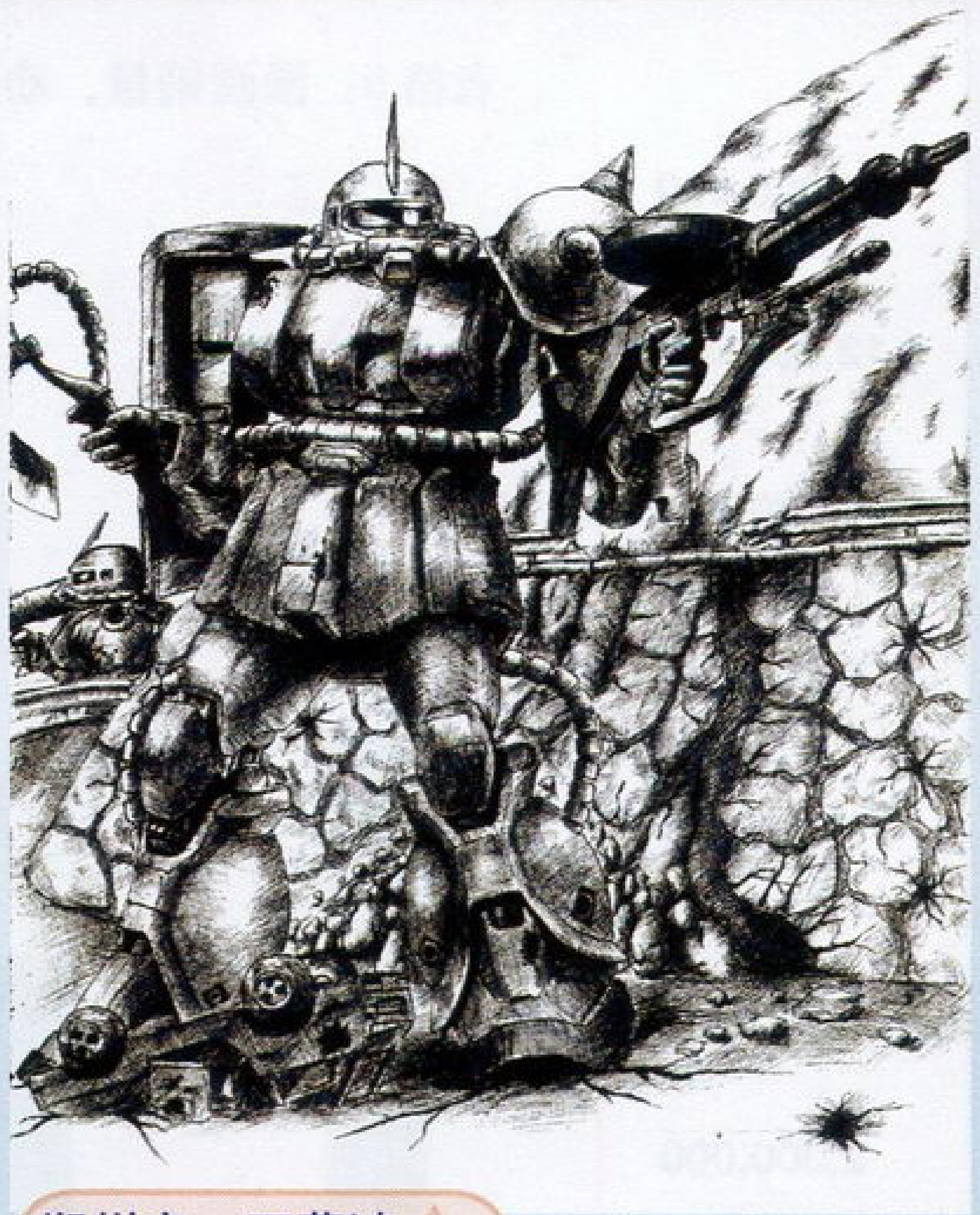
游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

福州市・郑晶△

陈杰画技过人，想不到你的女朋友也这么厉害。你似乎是本期惟一的女读者哦！画稿借鉴了原画的优点，而且加入了漂亮的底纹效果，显得这幅画构图更加完美。新年快乐！

北海市・乱羽△

作者有此画技，应该尝试着画一些四格稿过来了。根据调查画廊里读者最爱看的就是四格漫画了，而且四格画稿的稿费不会少哦，有空请试试吧！



郑州市・王慕鸿△

好久没有看到线条稿了。一看到王慕鸿玩友画中那线条组成的明暗对比，就想起了当年线条最为“丰满”的漫画《北斗神拳》，这种画技还是实力的象征啊。加油吧！

汕头市・陈盛河△

据说人在危机时刻，能够爆发异常的力量。看到陈盛河玩友的这幅四格漫画，我算是终于明白了。《生化危机 3》据说非常好玩，可怜我只玩到一半，NGC 版考虑中。

佛山市・GOODB△

GOODB 兄画技果然厉害，你笔下的女人是越来越漂亮啦！

阜新市・李月端△

不要说大神要呕吐死了，就连酷爱《樱大战》的D・S看到此情景，都不禁想呕吐……李月端玩友的四格画得不错，请继续加油！

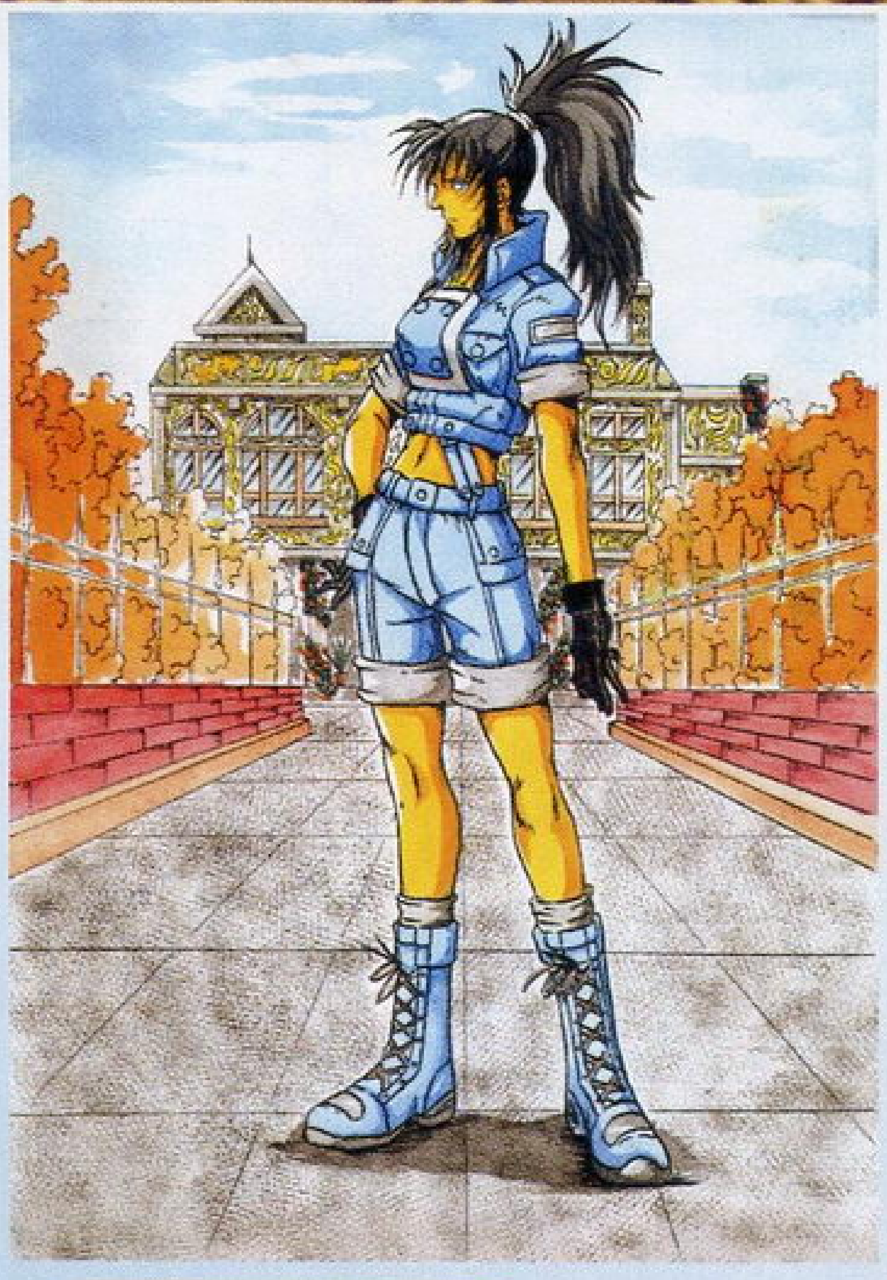
邯郸市・赵强△

画稿的底图纹理虽然看不清楚，不过确实有着画龙点睛的功效。紫枫鼓励大家画彩稿。

景德镇市・沈耀文△

原始的森林、神秘的少年、飞舞的巨龙，如此神秘的意境。好画！听说你那边下了场大雪，真是幸福啊！近来工作顺心不？有空替我向小叶问声好。

www.plumbook.cn



天津市・潭俊晖△

画中的背景，令我想起了《前线任务3》中的一个场景。紫枫看过《拳皇》高手玩莉安娜，那连招真是恐怖啊，就连理解都有些困难。看来想玩精《拳皇》还需苦练。

武汉市・董绍华△

好酷啊！充满了杀气的黑色云雾环绕在秀真旁边，这样的构图相当有意境。而血红色的围巾更是为主人公以及整幅画面增添了几分美感。看了你这张画，我还真想再玩一遍这款游戏呢！

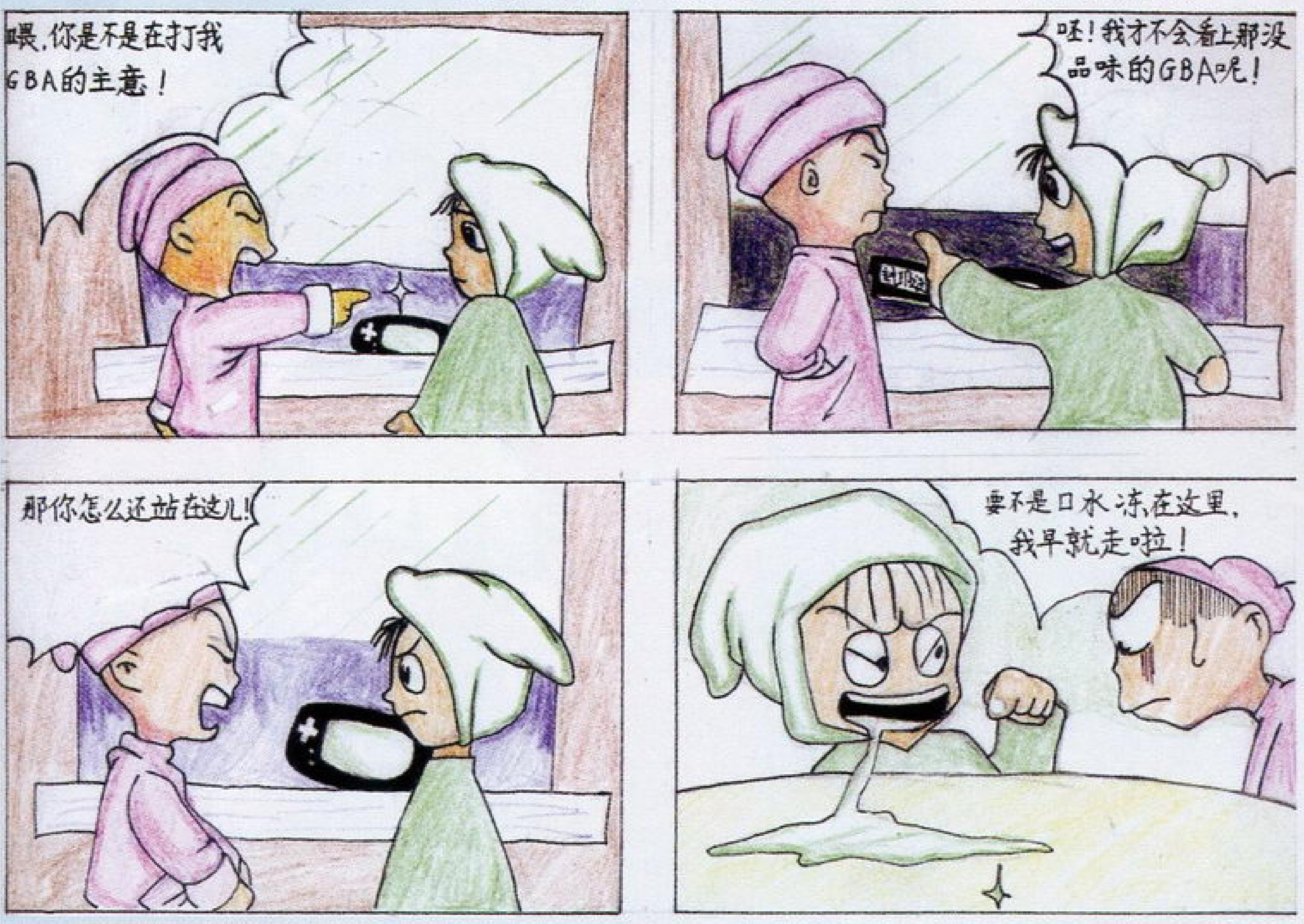
哈尔滨市・张云△

你们几个玩友一起投稿，紫枫选中了这张画。作品没有刊登的朋友也请继续加油！

鞍山市・神秘人△

神秘的家伙，过年了一定要大玩特玩！不过等过完年可别忘了继续投稿支持画廊哦！有很多读者都来信表示神秘人的故事爆笑无比、新意多多，对心、肝、脾、肺、肾均有保健的奇效……

期待你的新稿！新年快乐！

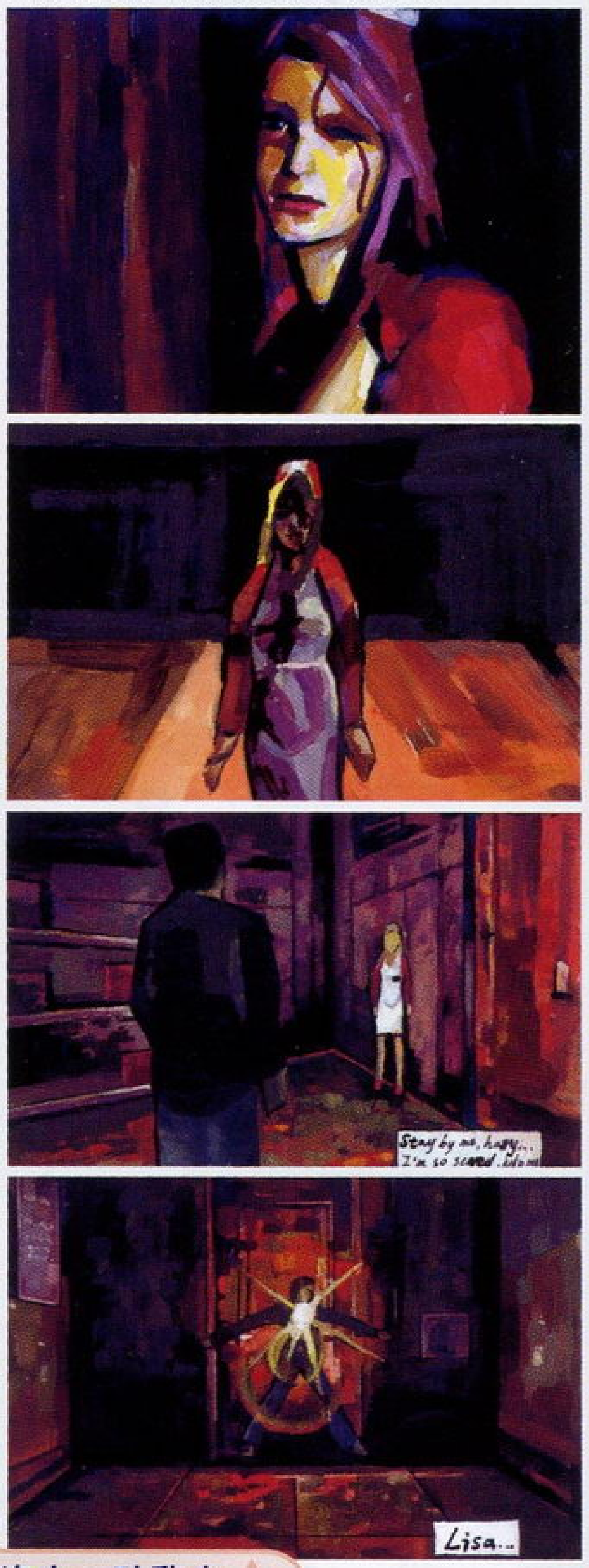


襄樊市・彭琦△

能为GBA流出如此口水，也算是江南一大才子了！不知到GBA SP出了之后，这位绿衣大侠又会有什么样的反应呢？

上海市・赵轩△

上个月有个神秘事件，就是我竟然梦见了尤娜！《FF X》我最终还是没有打穿，看来我还是不太适合玩RPG呢，但怎么会梦见尤娜呢？奇怪奇怪……



上海市・孙黎杰△

紫枫实在是太喜欢《寂静岭》了。画中描绘的场景，正是《寂静岭》最为经典的一处情节。莉莎在此得知了自己其实早已死亡的真相，而哈里不得不绝情地面对这个现实。相信有很多SH FANS都对这个情节记忆犹深吧？

星之心画廊

由于画稿积压过多的缘故，很多优秀的稿件都不能赶在本期合刊里登出。紫枫在这里再次说明：各位玩友在画稿投出后请耐心等待。就本期来说，紫枫现在已有35张画稿确定要刊登，照这样算画廊大概可以预排到5月A刊了，这种情况我也并不想发生的，请大家给我点时间解决这个问题，我一定尽力安排好新稿旧稿的刊登问题！

做完这期杂志，大家都要回家过年了。在这里先给大家拜个早年，预祝大家新年快乐，万事如意、恭喜发财、礼品多多、红包拿来……各位明年见！

话梅杂志 www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上期编辑部故事误写为第6集，实为第7集。在此向杰杰道歉，祝杰杰早日买NGC！

《编辑部故事8》 广州陈杰 编绘

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

自由谈

春节快乐！

我看《VF4》

文：肯

与SEGA公司出品的大多数游戏相类似，《VF4》作为3DFTG的扛鼎之作，只有深入体会，方知其精髓所在。作为一个普通玩家，我是从《VF3》的DC版开始接触“《VF》系列”的。随着时间的推移，对《VF》的认识逐渐增加，使我深深地喜欢上了这个系列。不知不觉中，跟众多的《VF》爱好者一样，《VF》似乎成了我生活的一部分，而我也仿佛踏上了一条《VF》的求道之旅。

《VF》的求道之旅

与“《VF》系列”第一次亲密接触发生在两年前，但这次接触并不甜蜜。选人画面中呆板的人物面部特写和平庸的人设直接让我心凉半截。同时玩惯了2D格斗，当时的我对3D格斗知之甚少，而初次接触《VF》就选公认难上手的结城晶，结果什么招都发不出，让我颇觉郁闷。再看画面，场景简陋，而部分人物静止的时候躯干与腿部接合处竟然突出一块平台，动起来后，人物身上的大小关节更是惨不忍睹。3D建模着实糟糕透了。于是，经过不足10分钟的初体验，在用最蹩脚的动作打败两个基本不还手的对手后，我的结城被动作欠缺美感的Jeffry给KO掉了，看着那家伙摆着傻Pose口中喊着：“I win！”我对这款“盛名之下，其实难副”的游戏忍耐达到了极限。换上同样口碑不错的《灵魂能力》，华丽的画面，精美的人物造型，流畅而富有美感的动作设计立即吸引了我，而此时，《VF3》似乎已经被我完全否定了。

不过由于另一款游戏，我对《VF3》重新产生了兴趣，这款游戏就是《莎木》。在玩《莎木》的那段时间里，我深深地为制作人铃木裕先生对格斗游戏系统的理解所感动。闪避、防御、进攻，真实格斗中的要素在《莎木》的格斗系统中得以很好地再现，而八极拳的刚猛，也通过凉的表演展现得淋漓尽致。同样是铃木裕的作品，同样以追求真实的格斗手感为宗旨，不知道《VF3》能否给我同样的感受呢？

于是我开始重新审视《VF3》，不过此前，由于对3D格斗的接触已经逐渐增多，我认识到3D格斗与2D格斗在系统和操作的侧重点上的区别，而且我发现，对于任何格斗游戏而言，衡量这款游戏是否优秀，在众多的标准中，最重要的应当是游戏的操作性，即手感，我认为这是格斗游戏的核心要素。在这方面，能将格斗游戏的临场感和对战时的心理状态考验真实再现的作品，才是真正的优秀作品。而其他方面，诸如画面表现、人设等，固然也很重要，但并非决定因素。抱着这样的看法，《VF3》DC版原本无法忍受的画面表现变得没那么刺眼了，原本没什么特色的人设也似乎可爱起来。经过一个“否定之否定”的过程，我终于初步体会到《VF3》的优秀，同时我也就这样踏上了我的“《VF》求道之旅”。

也许是为了让玩家体会“修行”的感觉吧，“《VF》系列”一向对出招指令的精确输入要求相当高，个别动作的输入时机甚至精确到了1帧，《VF3》也不例外，对于这样严格得近乎变态的要求，不经过一段踏实的练习，的确是难以掌握的。于是《VF》的门槛在很多玩家那里似乎高不可及，但有那么一部分人，折服于《VF》的魅力，“指尖磨破终不悔”，潜心修行，在“求道”的过程中获得深刻的体验和他人难以理解的乐趣。

通过网络，我结识了一批这样的朋友。他们提醒我“玩《VF》就是要练，什么时候摇杆儿坏了，也就差不多了”。语言平实，但蕴含着对游戏深层乐趣的义无反顾的追求。能让人入迷到这样的程度，不得不承认“《VF》系列”拥有强大的魅力和优秀的素质。随着修行的深入，我越来越能够体会“求道者”们的那种感觉。更重要的是，我对《VF》的理解和认识达到了一个新的高度。

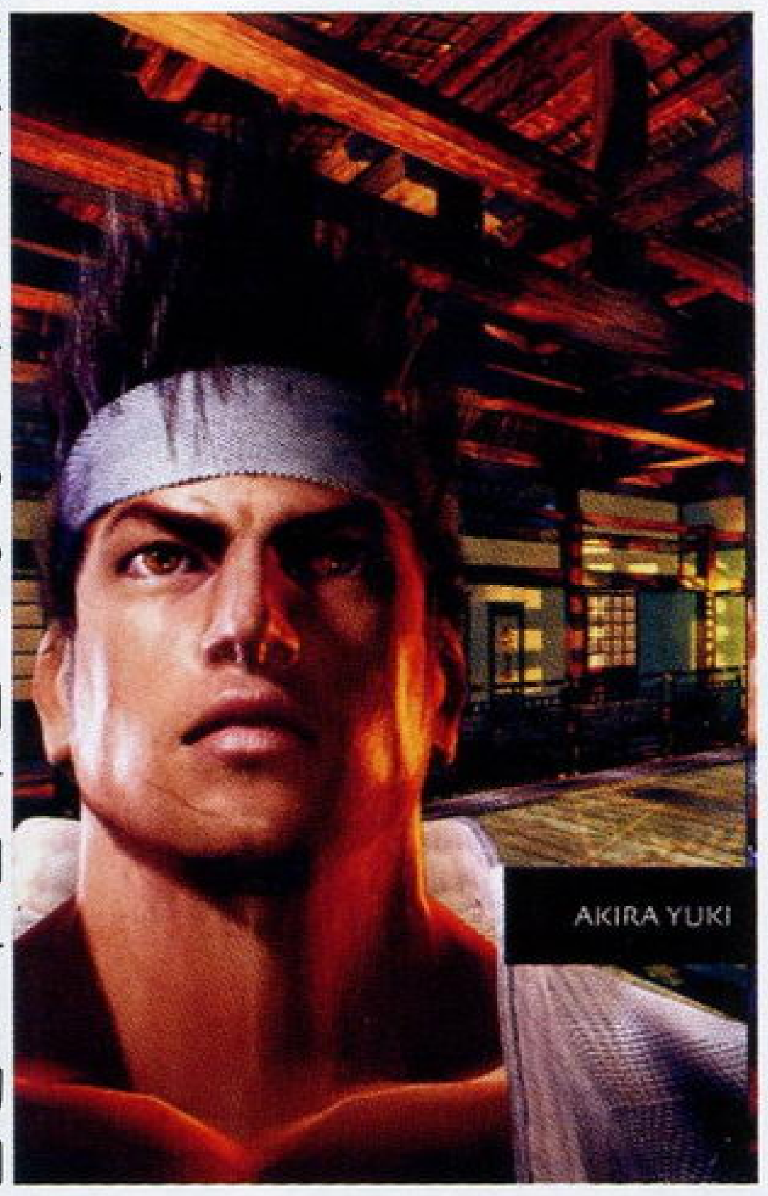
现在看来，《VF3》拥有严谨而复杂的系统。玩家在游戏时，需要考虑到众多因素，甚至角色哪只脚在前都会影响到进攻效果和连续技能否达成。而地形地势因素也导致同一动作在细节和判定上会产生微妙的变化。在实际对战中，双方都必须考虑对手的打法，因为复杂的系统意味着丰富的变化，掌握一种或几种套路或习惯打法根本不够。玩家时刻面临着变化，必须进行选择，如何选择，哪条路更好？这时需要冷静而迅速地判断，对战的同时伴随着心理状态的考验。不仅如此，《VF3》对格斗的真实感把握也很到位。有时候，闪过对手的进攻或者拆掉对手的投技带来的兴奋和刺激，会使人觉得仿佛是在亲身体会那种对战的临场感。总之，在格斗游戏核心要素方面，《VF3》已经达到了一个很高的层次。

但是，《VF3》在其他方面，诸如画面表现、人物外形塑造等方面，即使与同时期的竞争对手相比，也确实没有优势可言，而复杂的系统和过高的出招要求，以及追求真实感而非爽快感的制作方向，都让《VF3》的吸引力大打折扣。虽说“酒香不怕巷子深”，但在现在这个讲究“包装”的时代，拥有一个华丽的外壳，也成为优秀产品在竞争中立于不败之地的重要武器。

如果说《VF3》是藏在深巷中的醇酒，那么《VF4》就是呈现在众人面前的“夜光杯”中斟满了的散发着沁人心脾幽香的“葡萄美酒”了。

《VF4》，没有理由失败的作品

其实早在我仔细玩《VF3》之前，关于am2正在进行《VF4》制作的报道已经在各种媒体上亮相多时了。主角结城的那个硬汉新形象和使用少林拳的青年武僧雷飞的加入，以及庞大华丽的场景和复杂细致的特效都给我留下了深刻的印象。后来在《VF3》的体验中，我逐渐发现《VF》在操作性上原来如此优秀，于是对《VF4》的期待急剧上升。因为我相信，VF在保持原有手感的基础上，对核心要素外的各种要素加以强化后，《VF4》必将是一款真正的极品。



结果令我喜出望外，《VF4》不仅拥有一流的画面和演出效果，而且操作性的进化也是巨大的。

首先《VF4》在继承了《VF3》的手感并保留了严密的判定的同时，对系统进行了一些变动。加入了大量3D格斗的流行新要素，这些都使《VF》的操作性在变化和拟真程度上得到提高。玩家在对战时考虑的因素更多了。同时，《VF4》也删去了一些东西，如地势因素，对一些细节进行了舍弃，更有利于动作的设计，操作上回归P、K、G三键，其实也算是一种简化和进化。另外，《VF4》出招输入要求有所下降，放低了门槛，有利于初学者。整体节奏上，《VF4》比前作有所加快，使对战的爽快感和刺激程度大幅上升。这些都使《VF4》的吸引力和亲和力大为提高。

但《VF4》也没有因为加入了流行因素而忽略系列一贯以“专业的手感”为卖点的特征。对于系列的老Fans来说，《VF4》的操作在众多新要素的加入后，更有深入研究的价值了。总之，《VF4》的手感，对任何层次的玩家，都具有吸引力，格斗菜鸟可以很容易上手，老鸟更是乐此不疲。

以优秀的操作性为基础，《VF4》中涉及的各种格斗流派风格被表现得格外鲜明。这与制作者们在设计动作的时候所作的考证是分不开的。据说为了深入了解“八极拳”的特色，制作人铃木裕先生曾专程来华拜师学艺。为了使游戏更优秀，抱着这样认真的态度，踏踏实实地进行前期考证，做不出好游戏也难啊！于是八极拳的刚猛沉稳、气势逼人；燕青拳的轻快灵巧，令人眼花缭乱；少林拳的刚柔并济、变化多样；截拳道力量与速度的完美结合，进攻方式的有效实用，都在《VF4》中被演绎得恰到好处。而与之相应的，《VF4》中各个角色的气质与所练武术流派的特色搭配得也很妙。比如主角结城，与《VF3》中那个面相有点腼腆的青年相比，《VF4》中虎背熊腰的结城已经以一个典型的中国北方硬汉形象出现了。眉宇间的英武之气通过那句著名的“十年尚早！”与刚猛的八极拳融为一体，男子的阳刚之美与中华武术的传统之美完美地结合。这种人物形象决非一些游戏中衣着另类，忙着扮酷但眼神空洞的主角形象可以比拟的。

当然，在3D格斗中，栩栩如生的人物是以充足的多边形来塑造的。作为一款游戏，《VF4》的画面其实也是值得大书特书的。首先大而复杂的场景给人带来的视觉冲击是震撼性的，而那些诸如“雪

扩招 早就想转职成游戏杂志的编辑？

地沙地上的脚印不消失”“可以任意破坏的地砖”等特效的使用，也使《VF4》在细节上的画面表现提高不少，再加上奢侈的硬件光源，《VF4》带来的，绝对是极品素质的画面效果。而人物建模方面，那种从人物的一只眼睛的特写拉出，直到全景的镜头运用，没有饱满的 3D 模型和高质量的皮肤贴图作后盾，简直是不可思议的。

借助街机业革命性的 Vf.net 和卡片系统。日本玩家享受到了《VF4》丰富的段位和道具服务。这也是街机《VF4》在商业成绩上能够在同类游戏中独领风骚的重要原因之一。段位系统给玩家带来的投入感是巨大的，而可以获得道具使玩家为自己使用的角色打造个性造型的卖点也迎合了广大消费者的需求。而在家用机版方面，PS2 版《VF4》在将街机版的各要素尤其是手感完全移植的基础上，画面也尽量做到令玩家满意，最难能可贵的是，一些针对家用机版的项目设置作得相当体贴，比如人称“史上最完美的Training模式”“模仿街机对战环境的组手模式”。作为在PS2主机上登陆的第一款VF作品，《VF4》的 PS2 版一改 SEGA 公司街机移植作品“面目可憎”的外表，而实际的销量也颇令SEGA 满意。可以说，《VF4》在商业上没有失败的理由。

对于我们中国玩家而言，虽然无法享受到 Vf.net 的乐趣，但是文化上的亲切感，也是《VF4》吸引人的原因之一。毕竟，《VF4》中，使用中国功夫的角色占有半数以上的比例。而雷飞的经典少林武僧造型，其实在很多人心目中已经成为中华武术的形象符号，其亲和力不言而喻。

综上所述，在目前3D格斗游戏领域，《VF4》堪称巅峰，但是，这并非是说《VF4》已经完美到无可挑剔了。

白璧微瑕

“《VF》系列”一向被人垢病的人设，在《VF4》中有了很大的改观。结城、雷飞、影丸、Jacky、Wolf 等形象设计方面都已经很不错了，但陈洛、Jeffry 的造型，在我看来是怎么看怎么别扭。首先陈洛的装束看起来不伦不类，亦古亦今，缺乏美感，尤其是那条“辫子”，实在让人感到不自在。而Jeffry比起前代造型依然傻的要命，不仅讨厌，而且着实影响对战时的发挥。以上算是我的个人看法，主观性较强，但《VF4》的部分人有待提高，却是不争的事实。据我了解，因为人设缺乏吸引力而对“《VF》系列”怀有成见的人不在少数。

另外，以强大的硬件支持作为基础，《VF4》拥有优秀的画面表现，但如果仔细观察，人物的关节和衣纹等细节的表现仍然有不自然的地方。看静止的截图时，这种现象就比较明显了，虽然相对前作，已经改善了很多，但与同期出品的其他同类游戏相比，还是有一定的差距。可以说，《VF4》的制作者们敢于大胆使用新的硬件技术实现新构想，但对于现有硬件的潜力挖掘能力略显不足。对比一下《VF4》和《TK4》的PS2 版，可以看出，前者在人物建模上花费了更多的多边形，显得要圆润些，但在整体画面效果处理上的确不如后者自然。

以上看法显得有点“鸡蛋里挑骨头”了，但正是因为对“《VF》系列”的喜爱，才使我对《VF4》的缺点如此在意，但无论如何，“瑕不掩瑜”，《VF4》总的来看不愧为目前 3D 格斗的金字塔尖。

今年 8 月底的一天，我有幸参加了由北京 VF4 专题论坛发起组织的一次“VF4 聚会”。北京的《VF4》同好欢聚一堂，原本网上那一个个ID都被一张张鲜活的笑脸所代替，大家无拘无束地畅谈《VF4》，交流彼此心得。而聚会的主打项目“VF4大赛”也让我打开眼界。几十位 VF 求道者各显神通，为大家奉献了一场场精彩纷呈的比武。每当选手通过恰到好处的招数化险为夷时，每当不可思议的大逆转发生时，每当巧妙及时的拆投出现时，所有观众都会不约而同地鼓掌和欢呼，聚会自始至终笼罩在一片欢乐的氛围中。而我也感慨万千，一款游戏，能够让众多的Fans在对游戏本身内涵的探索中体会无穷的乐趣，并能成为大家交流的纽带，若非亲身经历，实在难以想象《VF4》的魅力竟然如此惊人。

日前有消息说街机版《VF4EVO》的 B 版就要推出了。可见，SEGA 正在不断地完善《VF4》。作为公司利润的重要来源之一，在制作者们的努力下，《VF4》本身的素质会日臻完美。

而《VF4EVO》跨平台移植家用机也已确定，而PS2版已经率先公布。这就意味着我们极有可能在家用机平台上玩到“完美移植”的《VF4EVO》，对于Fans 们来说，这无疑是一个大好消息。而我写下这篇文章，目的是希望有更多的玩家能够关注“《VF》系列”，在体会优秀的游戏素质的同时，感悟修行的乐趣。

体验斩杀的快意

——PS2 游戏《忍》评析

文：姚舜禹

“十步杀一人，千里不留行；事了拂衣去，深藏身与名。”

这是李白《侠客行》中的著名诗句，区区数字将侠客们的仙风傲骨表现得淋漓尽致。而此时此刻，用此诗来形容另一种身分的人竟也有异曲同工之妙，他们就是一群被叫做“忍者”的人。

这种想法，是本人玩过《忍》这部游戏后而自然产生的。

提起《忍》，就不能不提到其前身《超级忍》——它是MD 上经典的动作游戏之一，该系列在MD 推出了3部，每一作都以华丽的画面、流畅的动作性和丰富多彩的关卡轰动一时，成为当年SEGA最具代表性的游戏系列。后来在SS上还推出了一部《超级忍》的外传式作品，游戏为全真人扫描，电影般的效果给人留下很深的印象。可是后来由于SEGA在业界经营得越来越惨淡，这个系列也就没再推出过新作品而逐渐被人们淡忘。不过在SEGA转型成为软件公司后，在玩家强烈的呼声下，系列的最新作——《忍》终于以3D的全新形态出现在PS2上，并由凭借《樱大战》系列一举成名的大场规胜先生来担当制作人，因此从游戏宣布开发时起就受到广泛的关注和热切的期待。

本人拿到《忍》时已经很晚了，所以看到不少媒体对本作的评论，其中褒贬不一，但多数都是对画面、流程等做一番公式化的评述。在本人认真玩过游戏后，却发现这些东西只不过是游戏的表面而已，《忍》的精髓之处体现在对于游戏性的新探索——也就是在目前硬件环境和技术水平下，一部纯动作游戏应该做成什么样子才叫好玩。平心而论，《忍》的画面并不是很出色，远处的景物看起来灰蒙蒙的，对人物、背景的刻画也略显粗糙。不过想必这是一种“丢卒保车”的做法，在游戏中，忍者高速移动着杀敌时必须随时调整视角，如果帧数低下则严重影响游戏的流畅性，只有舍弃部分特效来保证游戏始终以高帧数运行，才能使忍者疾风闪电般的身形得到充分体现，制作者还给主角设计了一条极长的鲜红色头巾，在画面中随风飘舞时更衬托出高超的速度感，从此不难看出其独具匠心之处。

为了彻底体现全方位立体化，游戏只能用PS2手柄的3D摇杆才能操作，因此具有非常细腻和微妙的操作感，充分体现忍者丰富灵活的动作，像奔跑、跳跃、挥刀、攀爬、躲避等，特别是通过连续斩杀敌人而出现的“阵杀”场面尤为壮观：当主角秀真施展行云流水般的步伐向敌阵中奔去，面对围攻上来的敌人，以快速连续的刀法斩杀每一个人，之后穿过敌阵将忍者刀缓缓的收入鞘中；而在敌人还没有反应过来的时候，他们身上已经喷发出了一道道鲜红色的血雾……在这一连串的动作完成后，那种畅快淋漓的感觉也许只有亲自试过才能发出由衷的赞叹。这种完完全全站在游戏者立场，使视觉、听觉、感觉三者高度融合的作品，才是追求游戏性的最高体现！就像大场先生自己说的那样：“我想如果抛开其他的因素，仅仅是依靠动作性就能给玩者带来乐趣就好了！”——事实上他的确做到了，《忍》带给玩者的一个是面对高难度的关卡，经历一次次的失败挫折，然后不断地磨练直至成功时的成就感；另一个就是操纵着主角游走于敌阵之间，风驰电掣般斩杀敌人而产生的快意，这就是动作本身的乐趣，有种令人人一上手就会欲罢不能的魅力。

虽然《忍》是一部纯动作性的游戏，可制作者并没有忽视对人物性格和情节的塑造。在每一关中都穿插着交代情节的过场动画，其中不乏如同电影品质的精彩场面。留给人印象最深的是主角秀真与宿敌苍蛟龙的每一次对峙，两个人都是拥有最强忍术的忍者，刀光剑影的打斗不仅给玩者带来视觉的享受，还能从他们的故事中体会到忍者世界到底是怎样的残酷。在没有亲情观念的忍者家族中，为了争夺“掌门人”的位置，最后的对手常常是自己的亲生兄弟，甚至对于自己父亲、师父也会毫不留情的下手。作为“胧一族”惟一的幸存者秀真，面对灭门仇人、忍术中顶尖高手的苍蛟龙必须要摒弃所有的感情，变成一部“杀人机器”以达到忍术的最高境界才能将其打败；可在拼死保护柔弱的式神少女时也体现他充满人性的另一面。可对于忍者来说，“使命”和“任务”就是他们生存的意义，既然秀真身为忍者就别无选择，也许最后他只能为自己沉重的命运发出无奈的感叹。

“樱花落满地，有一种神秘，凝结了空气，黑夜里偷袭，去攻击；忍者的物语，要切断过去，忠心是惟一，隐身要彻底，要忘记，什么是自己。”——就在本人沉浸在对忍者的遐想中时，耳畔忽然飘过一首与游戏意境遥相呼应的歌曲，简直是神来之笔。也许，只有玩过《忍》这部游戏，才能体会到什么是忍者的境界吧。

拥有超高的电子游戏经验值？ 扩招

我的游戏观：带给我感动的10个KEYWORDS

文：上海狗狗

相信和我一样，见证了整个游戏业完整发展历程的朋友并不在少数（年龄一般在22岁左右）。从游戏事业的初露峥嵘，到过去20年的蓬勃发展，再到现在的如日中天；从“一机三玩”的雅达利（指将电视机正置，左转90°，右转90°），到一时无双的PS，再到今天的PS2、NGC、Xbox的三足鼎立，从第一台所谓的掌机GAMEWATCH，到几乎人手一台的GAMEBOY，再到如今饱受争议的GBA，游戏陪着我们一路走来，带给我们无数次的感动，无数次的欣喜，当然也有失望，沮丧。

现在的我们，已经没有了当初的那份激情。我们不再会为了一处游戏的卡壳难受到夜不能寐，也不再会苦等一款游戏的发售天天掰着手指数日子，更不再会有捧着新买的游戏激动的为之乱颤的体验了。

然而，当我们面对这个早已淡然的游戏世界时，似乎还有一些东西在吸引着我们，使我们不舍离开。现在再来挖掘它们，也许并不能让我们重新体会那种久违的激动，但至少可以成为我们继续与游戏为伍的动力吧。

10.MEGA HIT：一个极其商业化的词，意思是“百万达成”，可是到了国内，这个名词就变为更商业化的“廉价版”了。商家推出这样的产品，一来是标榜一下自己的游戏的受欢迎程度，二来就是榨干一部游戏的所有剩余价值，所谓的“感谢广大玩家”云云，全部都是BULLSHIT。

尽管洞悉了这个词的本来面目，但是看到它时仍不免眼前一亮，早已拥有该款游戏的，不免为自己远见卓识的眼光自鸣得意，没有买过的，又抵受不住高人气和超低价的诱惑，开始蠢蠢欲动……所以，对于这个词，即使是10年以上玩龄的老玩家，也是一样没有免疫力的。

9.小品：游戏越玩越多，对这个词却越来越感冒了。小品和精品并不冲突。单就日本来说，一只名叫多罗的小猫，就掀起了轩然大波，成了妇孺皆知的宠物偶像。《两人的烟花》，《蚊》在大作当道的今天给人带来一丝清新的凉意，而以创意和灵感著称的SCE的几款小品级游戏比如《我的暑假》，《捉猴》（不知道算不算）都属佳作，《ICO》更是近年来不可多得的好作品，值得反复把玩和体会。

小品是瞬间灵感迸发的产物，它带给人一分意外的惊喜和感动。这里要对制作公司在开发这类精致小品时表现出来的认真态度和诚意表示敬佩。（联想到SEGA最近的冷饭群战术，寒……）

8.隐藏要素：一款游戏有多长的生命力，隐藏要素绝对扮演举足轻重的作用（《FFX》要是没有隐藏召唤兽和隐藏怪物，我不可能在上面花100多个小时），也是评价一款游戏的重要标准。在日本，不含任何隐藏要素的游戏是根本没有立足之地的（事实上，日产游戏即便再弱，也一定会包含几个隐藏要素的），国内只有少数公司有这种思想，比如汉堂款款游戏必出现的“两百块帝国”。

有没有是一回事，强不强又是另一回事了，我自己接触过的最强或者说最有意义的隐藏要素就是《生化危机2》中的第四幸存者了，在《生化》这个故事结构严密的设定中，G病毒的回收对剧情的影响和推动简直太重要了，而回收者汉克本人居然以此进入了“《生化》系列”人气排行TOP10！而如果《真魂斗罗》没有那两个进入条件苛刻的隐藏关的话，玩家们在它身上花的时间恐怕只能以分钟计了吧？

7.NINTENDO：对比游戏界两大巨头，SEGA的一路走来，真的有点壮烈的味道了；而经历了FC、SFC、N64时代，如今已步入中年的任天堂步履却依然稳健。

第三次主机大战中，NGC的表现正是突出了一个稳字，看看销量，不过一千万上下，甚至还没有DC高，但任天堂赚的钱不比SONY少。算笔帐看看，游戏／主机销量比，NGC是1千万台主机对应接近5千万套的游戏，1：5，相当惊人的成绩，其中任天堂本部的游戏又占了大半，再加上GBA恐怖的拥有量，如此一算，“任天堂赚的钱不比SONY少”似乎也于情于理。

对于MD近乎狂热的迷恋让我错过了SFC这一游戏软件的黄金时代，而N64又因为在国内的普及程度的原因再一次与我失之交臂，所以很遗憾，提到任天堂，我能想起的，只有FC时代的玛里奥和大金刚了。但这并不妨碍我喜欢现在的任天堂，GBA上的《瓦里奥》可以让我和我MM在考研辅导班上玩到捧腹大笑；玩《阳光玛里奥》时，任天堂一贯优良的游戏性让我找回了当年《玛丽兄弟》的那份轻松和童趣。我想，这已经足够了。

6.SEGA：经历MD时代的朋友，对于SEGA都有一份特殊的情感。陪伴着我们成长的SEGA走到今天这一步，真的不是大家所希望的。若干年前，在网上看到关于SEGA的新闻，心情便自然的为之一振，因为它带来的一定是好消息；现在呢？只要听到SEGA，不用说，又有 某个／某些 旧作要 （跨平台） 重新制作／复刻了。

DC过千万的销量证明了SEGA的人气绝不在任天堂之下，他有着无数的忠实拥蹩，但是如今SEGA连续的炒冷饭已经激怒了包括我在内的很多世嘉迷：这些游戏我们难道没有玩过吗？拿一个16位的游戏出来复刻到底为什么？还不是赚我们这些铁杆SEGA迷的钱？！随便在马路上揪一个人你看他会喜欢玩PS2上的《战斧》吗？不好意思，越说越激动了，不过窃以为这种取小利失民心的做法实在值得商榷。

我们衷心期待着这个游戏业巨头的涅磐，但是，那个曾经带给我们无数感动的SEGA真的还会回来吗？

5.合并＆收购：把它放在“感动”的KEY-WORDS中并不合适，但是写着写着，就自然的想到它了。感动当然是没可能的，偶尔的触动，震惊还是有的。

如今的游戏业不景气，小公司被吞并的事时有发生，所以我对诸如RARE，HUDSON的何去何从并不关心，但是SAUARE和ENIX和并一事对我的冲击就不是震撼或震惊就可以形容了。

SQUARE是我购买PS2的直接动力，因为上面有我喜欢的《FF》、《沙加》，一直觉得SQUARE的游戏是一种秀美的存在，带给人的感动不像SEGA那样直接，也不是靠几段漂亮的CG，几篇精彩的流程小说可以获得的，它需要你细细地品味。如果说SEGA是一个高大威猛的骑士形象的话，那SQUARE就是一个高雅华贵的公主。当她并入（注意：不是合并是并入）ENIX的消息发布时，我有一种说不出的难受。

由此看来，虽然我们以老自居，自认为对游戏界风云变换早已处变不惊，但一个真正的巨浪打来，受冲击最大的，竟然还是我们！

最近“SEGA要被微软收购”，“任天堂有意收购CAPCOM”的流言满天飞，不知道我们这把‘老骨头’还能撑多久喽……

4.名作复活：勿庸质疑，这个词对老玩家的杀伤力是空前的！《忍》，《魂斗罗》，《忍者龙剑传》……一个个在FC、MD时代家喻户晓的名作在新世代主机营造的3D场景中，将会有怎样的表现呢？这时如果在加上厂家那些带煽动和挑逗性质的广告宣传词，大部分老玩家恐怕早已按捺不住，回顾当年攻关时的一幕一幕，唏嘘不已，同时对新作的表现展开无限遐想，热血沸腾。这种感觉和经历是我们这些“老人”们独有也最为珍视的。

遐想归遐想，游戏出来后的试玩又是另一回事了，大家心照不宣地发现，无论厂家如何殚精竭虑想使新作从氛围，操作上接近旧作，童年的那种感觉还是回不来的。即使象《真魂斗罗》一般加入相同的BOSS，相同的BGM，甚至相同的死法，换来也只不过是瞬间的感动而已。童年时和小伙伴们一起默念“上上下下左右左右BABA”期盼成功的心情；一起从30条命加2次CONTINUE才能勉强爆机打到3条命爆机后变5条的那种喜悦，一切的一切，在如今这个3D的魂斗罗世界中，究竟还能找回多少呢？

所以，对于商家的那些所谓“最初的回归”，“原点的极意”，还是不要抱期望的好，怀着一颗平常心看待一款名作的续作，告诉自己那是一款全新的游戏，说不定，会有一份意外的惊喜呢。PS：个人最期待的是暴雪即将移植GBA的一款老PC游戏《The Lost Vikings》，它是我中考阶段的动力所在。由于是简单的复刻，由于是暴雪，内容方面就大可不必担心了，呼……

3.爽快度：一种单纯的感官刺激，直接，而且有效。“玩游戏嘛，追求的就是这种感觉”，这是很多《CS》玩家和我说的话。一枪爆头的快感迅速吸引了大批玩家，其中包括一向对电脑游戏不屑一顾的TV GAMER，甚至还有电视游戏群中想都不敢想的PLMM。当然，CORE-PLAYER会告诉你这个游戏的精髓并不在此，但是我们至少看到了“爽快度”在游戏中扮演何等重要的地位（至少的至少，我们找到了把MM 吸引到游戏中来的有效途径）。

电视游戏中自然也不乏这类精品。《鬼武者》的刀刀入肉，《鬼泣》的浮空连射，《三国无双》的一骑当千，《忍》的杀阵ACTION，配合上冷热兵器招呼在（敌我）身体上的音效并佐以各种惨叫，带给人无与伦比的爽快感。

不过话说回来，这种快感来的快，去的也快，高潮过后留给我们回味的东西，似乎还少了一点。

扩招
HP上限极高，能承受熬夜苦战赶稿？

2.代入感：身临其境，融入另一个世界是游戏给予我们最好的礼物。处在我们这个充满竞争和压力的社会中，与其喝酒抽烟排遣烦恼，倒不如进入游戏世界中，面对一群新的朋友，感受一种新的世界观来的实在。

遗憾的是，能够做到这点的游戏实在太少了。“《生化危机》系列”和“《谍龙谍影》系列”是各中翘楚。《生化》从一部名不见经传的小作品发展到今天，已经建立了严谨的时间和事件体系，这也帮助我们更加融入那个已经近乎真实的丧尸世界中。有人说《生化》已经不如原来恐怖了，我觉得这没什么，因为她已经从一个靠小噱头吓唬人的小品过度到了一个更深层次更具内涵的“大作”了。《潜龙谍影》更是不用说了，每个细节都如此细致入微，给予人的那种身处其中的真实感自不待言。

当然，代入感带来的副作用就是，当一个游戏完结的时候，那种强烈的空虚和孤独感，相信每个玩家都有深切的体会吧？

1.游戏性：这是一个很奇妙的词儿，什么叫游戏性？大概没有人能够给它准确定义吧。虽然难以解释，但是它却无处不在：《阳光玛里奥》中，我无数次的从钢丝，积木上摔下，屡次的失败没有使我产生放弃的念头，反而更加兴致盎然的CONTINUE、RETRY，为什么？有人说那是游戏画面好，机器性能高，人物设定强……那我再举个例子，《特训》(浑名《是男人撑过20秒》)不知道大家玩过没有，27k大小，小小的一个窗口，硬是吸引我和两个室友整整打了两个晚上。而在FC上，我已经记不清有多少个让我们日以继夜，呕心沥血的经典游戏了。那么，可不可以这么说：游戏性就是吸引你把游戏进行下去而丝毫不产生厌烦情绪的一个属性呢？

游戏性虽然是一个抽象的概念，但并非不能具体细化。收集的乐趣早已确定为游戏性的一个分枝了，《FF》的种族、地域制霸，《恶魔城》的怪物图鉴，《忍》的胧币，《潜龙谍影2》的狗牌，精明的商家早已嗅到了它的商业价值，并开始了毫无节制的滥用。这里不得不提一下的是《口袋妖怪》，这样一个画面简单，情节幼稚的游戏是如何创造出如此神奇的销量奇迹的呢？撇开养成要素不谈，收集起到了举足轻重的作用。‘收集全部的宠物小精灵’，一句多么具有吸引力的口号。人们追求完整的天性与生俱来，而只有在游戏中，这个目标才变得那么触手可及，以至让人乐此不疲。收集的宠物越来越多，离自己的最终目标越来越近，那样的喜悦和满足感才是这个游戏成功的真正原因吧。

然而游戏性并不是那么简单的，收集只不过是其中的沧海一粟。这其中的奥秘，还是作为一门学问继续研究吧。

如今的游戏从容量上来看，已经从兆飞跃到以G为计量单位了。提升游戏容量自然无可非议，可是当厂家在用更高解析度的画面，更高质量的CG以及更多的POLYGON来填塞那张DVD光盘的同时，有没有谁想到过在我们玩家所期待的那区区“27k的空间”里多做一点文章呢？

后记：在FC时代，我们曾经拥有一大批志同道合的同伴，虽然主机不多，但是大家一人一条命地排着队玩，乐趣无穷；MD、SFC时代，正值初中的我们没有独立的经济来源，渐渐地我们发现围在身边打游戏的人越来越少，于是大多数时间我们只能玩单人游戏的“文字卡”；PS时代，我们是一群活在就学阴影下的高中生，于是又有一批玩家离开的我们的队伍，继续玩游戏的人被视为不求上进的异类。

怀着对游戏无比的执着，我们坚持了下来。如今，游戏业进入了辉煌的新世代，一大批年轻人被吸引了进来，一些过去的伙伴也回到了我们中间，我们的队伍壮大了。但是我们，只有我们，才是这中间的主流和引导者；只有我们，才最能珍惜游戏带给我们至高无上的乐趣和感动；也只有我们，才拥有对游戏最强烈的感悟和热爱！

在游戏中成长，我们无悔。

要恐怖？不如要游戏！

——谈CAPCOM的《钟楼3》

文：Camg

由CAPCOM制作的《钟楼3》算得上是一个“万众期待”的游戏么？至少在中国大陆，这个答案是肯定的。不为别的，只因为我们的游戏选择权实在是太广阔了，广阔到没有什么负担。既然我们都从杂志上了解到，这个系列一直有着足够引人注目的人气和销量，而且其最新作《钟楼3》是由CAPCOM负责制作的，那么我们已经有了足够的理由去期待它，在第一时间去品尝它——一个“期待已久的大作”。我从拿到《钟楼3》，试玩数十分钟，直到打败第一个BOSS以后，立刻就感觉到了：“这必定是一个会被大量中国玩家，特别是从SFC时代走过来的玩家狠批的游戏。”此后在一些游戏论坛上的所见所闻，也确实证明了我的预感。对于这类型的批评的言语，我只想说，从CAPCOM宣布开发这个游戏的那一刻开始(虽然主要开发成员仍然是HUMAN的原制作组)，任何希望传统式《钟楼》的风格在《钟楼3》中会得以延续的想法不过是不合理的奢望而已；如果你不接受CAPCOM使用它擅长的那些手段对丰富《钟楼3》的游戏内容所做出的努力，那么你就不要去碰这个游戏，也不要发太多牢骚。

想想看，一个恐怖游戏能玩出多少噱头？精神变态？人格分裂？——这已经不是数十个多边形组成的溃烂面孔便能使我们感到兴奋的时代了，恐怖游戏的表现手段在百花齐放的同时也走到了亟待创新的豁口上。形式上的枯竭是可以预见的(试着想象一下3年前由BANDAI出品的那款使人昏昏欲睡的《二十世纪末吸血鬼》吧)，而真正具有独立个性的作品却未必热销——当然，这样的作品本来就寥寥无几。我们不如先来回忆一下，SFC时代和PS时代的《钟楼》何以成为有一定特色的游戏？答案很简单，无非就是标志性的剪刀魔和几乎无法反抗而只能逃命的女主角而已，剩下的就只有谜题，谜题，还是谜题。喔，还有永远不变的平面视角，如果这也算是特点的话。接下来让我们再考虑一下，一个以现在的眼光看来如此简陋的游戏，何以赢得较好的口碑？最重要的原因只能是在游戏中逃生的刺激感——注意，并不是恐怖感。没有谁会仅仅为了感受恐怖而去玩一个恐怖游戏。至于从那些谜题中获得的乐趣，说实话，泛泛而已。换句话说，以往的“《钟楼》系列”中的乐趣来源，其实是相当单调的——逃生七分，解谜三分，仅此而已。那么，现在让我们考虑最后一个问题：CAPCOM，这个在平稳中求创新的公司，有没有可能仅仅是把“做出一个像《钟楼2》一样单纯的游戏”作为《钟楼3》的开发目标？

答案只能是否定的。于是，《钟楼3》便做成了现在这个样子：剪刀魔消失了，取而带之的是数名各有其特征，抄持着花哨武器的杀人狂魔；不再重复着古老单调的建筑物中的冒险，而是在时空中进行穿梭；圣水与“除灵系统”，用圣箭制裁杀人魔的女主角，等等。全3D化？唔，没有人会质疑这个改变吧？

当第一次看到游戏片头CG的时候，我便认定了一个念头：用“恐怖游戏”来为《钟楼3》冠名并非绝对合适。因为当我看见游戏的中心词——钟楼，它被描绘得华丽，壮观，升腾在地狱的火焰之中的时候，我便感觉到了CAPCOM那过于明显的意图：它打算抛弃“《钟楼》系列”的阴郁而单调的气氛，去极力追求游戏那些更加容易吸引人的要素：丰富的系统，各具特色的大量出场人物，华丽的场景，等等；也就是说，CAPCOM选择了自己最擅长的手段来处理《钟楼3》，而这同时也是拿来处理《DMC》和《鬼武者》的方式。不过，《钟楼3》整个游戏从模式上来看更近似于腻味的TV版美少女动画：首先是因为逃生→解谜→决斗这样的循环结构；再者，游戏中对部分出场亡灵的故事也往往进行一定的描述，更加深了它给予我的这个印象(在大部分日式TV版动画中，不是也常常用一定的篇幅去描述某个配角“悲惨的过去”么)。此外，女主角的性格和遭遇也很符合少年漫画式的设定：看起来很偶然，事实上却是必然地卷入了令人震惊的事件之中；虽然她有着大部分普通人都有的弱点，但是到最后总是能拿起武器和凶恶的敌人进行对决——天啊，这算得上是恐怖游戏的模式么……所以，我们如果用对待一个“追求恐怖感觉的游戏”这样的一个观点去对待《钟楼3》，无疑是犯了一个错误。这里面没有对于人性丑恶的深刻描述，没有如黑色云雾般缠绕无尽的庞大阴谋，也没有如无底洞般深得令人颤抖的巨大谜团——即使仍然是充满了血腥和残杀，但它绝对算不上是一个真正的恐怖游戏，就像我们不会把《DMC》称做恐怖游戏一样。

从SFC时代走过来的“《钟楼》系列”FANS对《钟楼3》的批评主要出于以下几点：对系统的大改动，剪刀魔的退场，恐怖感的缺失。首先，令人惊讶的是，这些相关指责几乎都是在发泄着“对于系列不再保持原味的不满”，而几乎都没有能够从游戏本质及制作水平说出《钟楼3》令他们不满的原因；而且似乎也没有考虑过，原作的风格及模式是不是真的有可能在现在这个时代受到青睐，并

且能否表现出让他们满意的恐怖感——惟一能够确定的是，无论是谁都不可能去批评《钟楼3》的3D化。如果在这里分析《钟楼3》的系统极其相关方面，同时与传统《钟楼》系列做出比较，其目的也并不是为了印证“《钟楼3》的改变绝对要比过去的《钟楼》好”，而仅仅是希望能够阐明，在CAPCOM的制作方针下，出现这样的《钟楼3》是必然的，而且也是符合游戏发展潮流的——仅此而已。

首先要说明一下，游戏中“除灵”的设定几乎算不上一种系统，而仅仅是在“谜题”与“系统”之间做了一个妥协的产物。这样的设定既简化了谜题的过程，又丰富了游戏的要素和剧情——基本上，任何一个亡灵都有它的故事，而玩家可以从这些亡灵的遗物中多多少少获得与之相关的讯息；而“除灵”的过程本身又单纯得难以称之为一个系统。因此，“除灵”可以算得上是一个“一举多得”的有趣设定。

不得不说的是，《钟楼3》的中心系统之一“晕槽”实在是一个“玩弄玩家”的东西。它看上去是一个近似于血槽的东西，而事实上玩家的行动对这项数值的控制力却达到了最低点。所谓对数值的控制力，即是玩家在游戏中的行动对该数值能产生多大的影响力。在《钟楼3》中，大多数情况下，玩家都能够平稳地进行游戏，也完全没有必要使用回复晕槽的道具；而游戏制作人却设计了种种无法回避的情况，让晕槽疯狂地增长，然后——PANIC！这时候，可怜的女主角只好在恍惚状态中哆嗦着身体，操着略有些可笑的步伐在慌乱中开始逃命。因此，从本质上来说，《钟楼3》与传统《钟楼》的核心内容都是一样的：我们无法像玩《BH》一样，仔细观察敌人的行动路线，预测敌人的行动；我们所能做的只是一次又一次地应付突然来袭。相比传统“《钟楼》系列”，“晕槽”的设定更符合真实情况，也暗中切合“主角是能够敏锐地感受到危险的灵力少女”这一事实。

《钟楼3》在丰富游戏内容的同时，把原来在传统《钟楼》中影响主角生死的系统简化了——那些可暂时用来躲避的场所以及击退敌人的一次性道具，会发出绿色的光以提示玩家。其实说是简化，不如说这一系统的重要度被减弱，或者说是它所影响的方面有所不同。在传统《钟楼》的游戏过程中很少有什么强制性发生，让玩家无法以双脚逃脱的剧情；也就是说这些藏身之处和反击道具在游戏正常进行的任何情况下都可以用到。而在《钟楼3》中，这些东西则通常是在发生强制性剧情，出现即时演算动画的时候才可以使用，也就是说，变成了渲染剧情的重要工具。而这无疑又是CAPCOM精心设计的小花样：虽然难度降低了，但是因为在这些道具使用的过程中有过场动画可看，既丰富了游戏的剧情，也增加了玩家的成就感。

或许会有一部分人认为和敌人进行对决的模式有点不伦不类？关于这个问题，前面已经说过了，CAPCOM显然在运用这种漫画式的手段来让一个略显晦涩的游戏更加平易近人，更何况在战斗的过程中的确可以获得相当不错的成就感和爽快感。不过这个战斗系统的确是略显单调了些，没有什么花样可玩。

或许你还是更执着于一个剪刀魔？无论如何，我想这并不是影响游戏本质的核心理由。如果仅仅因为剪刀魔的消失而排斥《钟楼3》，实在是显得过于偏执了。

如果不考虑系列传统的话，我们怎么样去客观地看待《钟楼3》？不可否认的是，CAPCOM一些影响游戏的小手段运用得十分之纯熟。比如说，游戏中的敌人往往能够出其不意地出现在玩家面前，阻挠其去路；或者，在某个场景考验玩家的微操水平；又或者，从一块金怀表引出了一段父女情，还附送了一段激烈的战争场面——等等。除此之外，

《钟楼3》还有着花样繁多的系统，风格突出的人物设计——只是玩家们对于女主角的着装似乎有着普遍的不满情绪。如此看来，如果仅仅是为了执着于系列传统这一理由而过多地指责《钟楼3》，是不是有点不公平呢？或许正是在这个指责与发泄不满过程中，你又失去了愉快地玩一个游戏的机会。设想一下，假如以《钟楼2》那样的单调形式来复制一款有炒冷饭嫌疑的钟楼新作，真的是一件好事吗？

“美少女穿越时空，与历史上的著名杀人狂魔进行周旋，使用神圣的弓箭制裁他们！”——如何？虽然这样说出来似乎有一点搞笑，但这就是《钟楼3》，经过CAPCOM那神奇的手术刀改造出来的《钟楼3》；让一个沉靡多年的游戏系列重新迸发出新的活力是很困难的，而CAPCOM却做到了。

PS2游戏主题歌曲随评

文：SORA

在SORA的心里，游戏音乐绝对是衡量一个游戏是否好玩的主要标准之一。而一个有着好听主题歌的游戏，通常也会给人留下深刻印象。这个道理我们可以追溯到PS时代。最近PS2上佳作连连，不论是RPG或是其他类型的游戏都有着非常好听的主题歌，因此一时心血来潮打算稍稍总结一下PS2上大多数游戏的主题歌。（其实想做这个总结已经很久了）

前些日子卖疯了的游戏首推《宿命传说2》，这个号称要卖101万的游戏在《星海3》“让道”之后如入无人之境，刷刷刷便在最初3天卖出了40多万份，日积月累之后想来达成目标应该不难。更何况有中文版、韩文版在后面应援。其实除了游戏本身素质外，为她摇旗助威的更有日本一线人气小天后，那便是又可爱又漂亮又有才气的仓木麻衣ちゃん啦！主题歌《KEY TO MY HEART》是一首很典型的仓木式歌曲——朗朗上口的旋律+略显平和的嗓音+出色的配乐=越听越有味道的歌曲。她的很多歌都是这样的典型，比如《SECRET OF MY HEART》、《STAY BY MY SIDE》等，我很喜欢那种温和的感觉。记得在这首歌刚刚发售的时候，就有同学在Q上急急丢来一句：“仓木的新歌真的太好听了，《宿命2》我要买正版！”我晕，此君惟一的正版是用来引导的《DOA2》……不过，或者也正好从另一面显示出NAMCO请仓木演唱主题歌绝对是明智之举。事实上，NAMCO的“《传说》系列”除了《幻想》，都是请GIZA STUDIO旗下的乐队或是歌手来演唱的。比如DEEN，还有GARNET CROW——明星效应，屡试不爽的招数。当然，光吹捧也不行，当时胜负师在和我谈到这次《宿命2》OP的表现时很失望地说：“作为游戏主题歌，这首歌实在太失败了！与《宿命2》很不相配。”他当然不是说《KEY TO MY HEART》不好听，只是觉得仓木的音乐和游戏风格不符合，而那个画面也像硬塞上去的一样……我想，这也是请仓木来演绎主题歌的一个弊端吧，毕竟在领受了DEEN和GARNET CROW那种激情而磅礴的气势之后，如小家碧玉一般文秀的仓木会给FANS一种不那么般配的感觉。其实我也会有这种感觉，以前听她唱《柯南》的主题歌也总觉得偏POP了点……不过，瑕不掩瑜，《宿命2》让NAMCO成功地止住了游戏叫好不叫座的颓势，也愿她就此能牢牢握住打开市场的KEY，打开玩家的HEART……

相比较于《宿命2》的大卖，《暗黑编年史》这款受到权威媒体好评的大作明显惨了点，呃，是很惨……而《暗黑》的主题歌《TIME IS CHANGING》也自然不怎么出名了。但是，这并不代表这首歌不好听哦！事实上，我对它的评价是——非常棒的一首歌！优雅的钢琴在高音区缓缓流下，随后在低音区徘徊，矢野千代的嗓音温暖而稳重……矢野千代其实是一个名叫RING SHOUT的日本和唱四人组的低音歌手，而RING SHOUT中还有高音歌手梅田纪子、男高音松村斋以及同样是男高音的LEADER山本英二（EIJI），他们主要以九州为中心进行他们的演唱活动，而这首《TIME IS CHANGING》是矢野千代一个人和SCEI的合作。虽然并不显大气，却给人无瑕温馨，是不是很有耳目一新的感觉呢？比起请大牌演唱主题歌的做法，我其实更加欣赏这样的游戏主题歌呢！

其实，SCEI的游戏的音乐始终是一个亮点，如果有心回忆一下的话，我们可以建议SCEI和SQUARE一样出一个VOCAL COLLECTION。在PS2上早期的自然首推ICO，那首《YOU WERE THERE》如圣歌般的纯洁，而演唱那首歌的13岁男生天使一般的童声把玩家带入了难以言喻的感动中。看着YORUDA把“自己”放上小船，轻轻地道别，曾经一同牵手冒险的城堡慢慢地崩塌、下

沉、淹没，无可名状的感情就这样充满了心胸，而当在海滩上看见那个洁白的女孩子的时候，相信每一个玩家都忍不住欣喜若狂吧？——这首歌已经毋庸置疑地成为了一个经典。

相较于“《荒野兵器》系列”在PS上1代那首著名的口哨以及2代的DISC 1的OP《どんなときでもあなたはひとりじゃないよ》(《任何时候你都不是一个人》)，PS2上面3代的OP似乎影响力小了很多（其实叫好不叫座才是SCEI心中永远的痛）。其实《WA3》有着非常动人的音乐，那是与《FF》迥异的风格——口哨的悠闲、枪声的激烈，处处透着飞鸟的胸怀、牛仔的风情。而《WA3》单单OST就有4CD之多！（这可是《FF》OST的级别啊）而画面与歌词更是配合得天衣无缝，“引き金くことだけが”是女主角的扳机扣动时；“本当の强さではないから”是女主角垂下手中枪的时候；“もう迷わずにこの道を行こう”则是四人在风中伫立即将迈步的形象。说到量身订做，这样的OP才是典范！

《双心》、《波波罗古罗依斯3》以及《我的暑假2》虽然是类型不同的3个游戏，但是就主题歌的音乐风格而言，却有着共通处——清新。那种纯粹得只有鸟语花香海阔天空的感觉，总能很轻易地给人心旷神怡的感受。我总觉得，游戏的音乐便应该单纯，或者正是因为这个奇怪的念头才让我对大牌演唱的主题歌总有那么点不爽感觉吧？

至于《捉猴2》，在TITLE画面那首童声合唱《さるさるさるさるさるゲッチュ》则是一首让人捧腹的佳作，一边哼一边捉着猴子(尤其要合着“ゲッチュ”的时候)，一定很有趣吧？这首热闹诙谐的歌在TITLE的时候就让人进入了那个充满想象力的妙趣横生的猴子世界中了。

鉴于SCEI的无印良品实在太多，就此打住，大家可以慢慢发掘。

在说《宿命2》的时候，曾经提到过明星效应，也曾说到过其一大弊端便是游戏风格和歌手风格难以完全融合，接下去想举例的便是个人觉得很不符合游戏的主题歌——事实上也是我很喜欢的一个游戏。《心跳回忆3》以及《心跳回忆GIRL'S SIDE》。如果和这两个主题歌的OP做比较，胜负师可能就不会觉得《宿命2》的问题有什么大不了的了。《心跳3》请了ZARD来演唱OP、END以及BAD ENDING；《GIRL'S SIDE》则是请了B'Z。就这两个乐队的实力来说，在日本都属于大名鼎鼎的重量级组合，数年来在日本乐坛有着很强的号召力。而他们能为我所喜爱的“《心跳系列》”演唱歌曲的消息在最初也曾经那样地激动人心，但当真的玩了游戏之后却总觉得很牵强。坂井泉水软软的嗓音令青春可爱的牧原不知怎么就少了生气，怀念1代、2代的那种跃动感，充满了心跳的感觉；而当文质彬彬一脸花泽类样的叶月在稻叶浩志那充满激情的歌手中漫步在街上时，我竟然忍不住笑出声。真的很不配，虽然很喜欢叶月的优雅慵懒，很欣赏B'Z的狂野不羁，但是两者没有交集，也不该有交集。

而宇多田光的《光》大概是最受玩家好评的主题歌之一了，无视她在MV中满屋子洗碗做家务的形象，至少在游戏中，当这个旋律响起之时，连我这个“反宇多田派”都觉得没有什么可以挑剔，那么就不得不服SQUARE对画面以及音乐的运用所达到的炉火纯青的地步了。值得一提的是，英文版的主题歌《SIMPLE & CLEAN》在编曲上进行了REMIX，略有电子风的伴奏配上轻柔的和声营造了神秘与梦幻兼具的气氛，与原来的《光》判若两歌……想来，这样的音乐或许会更加吸引欧美玩家吧？

既然提到了SQUARE……不管2003年的4月1日会出现什么样的局面，SQUARE的游戏音乐素质不俗是大家共同的认知，而这也是SQUARE最吸引我的地方之一。早期的《保镖》游戏虽然不怎么样，但那首《LOVE IS A GIFT》却是上佳之作。那个时候的SQUARE还不曾对英文版、日语版采用不同的编曲，因此两首歌可以基本当一首歌来听。虽然我没有玩过《保镖》，但音乐中渗透的那种大气却是在SQUARE的游戏中比较少见的，相反最近的《星海3》的主题歌倒隐隐与之类似（见后文)。随后印象里便是《FF X》了。其实《FF X》里有人声的一共3首歌，除了《素敌だね》外，还有两首分别是TIDUS在球场的《OVERLORD》——很欧美风格的ROCK，以及贯穿始终的那首需要重新编排歌词才明其意的《祈之歌》。(岔开话题，YUNA的《祈之歌》衍生歌曲《FEEL》听过了吗？很不错哦）其中影响最大的莫过于由冲绳龙姬RIKKI演唱的《素敌だね》了，在游戏中共出现了两次，一次在湖边，作为浪漫KISS的配乐，一次是ENDING的STAFF，每次出现都是催人泪下，感人至深。尤其是在YUNA最后的那句“时时思い出してください”之后，幻光虫飘起的瞬间，竟然有种心痛的感觉。细细体会歌词"行きたいよ君の町、家、腕の中"中近乎绝望的愿望。再次沉溺于游戏之中。不知，《FF X－2》会是怎么样的变化呢？

接下去谈《星海3》的主题歌——MISIA演唱的《飞び方を忘れた小さな鸟》。由于游戏目前尚未发售，很难判断歌曲与游戏的关系。仅从目前手上的钢琴版以及STAR OCEAN VERSION两个版本来看，要说能让人一听倾心实在谈不上，但是大气的浑厚之感随处可见。MISIA在高音区域的演绎令人钦佩，无愧于“歌姬”的称号。但从歌名《忘记如何飞翔的小鸟》这个标题来看，很伤感的感觉呢，莫非《星海3》也是悲剧？由于《保镖》年事已高，“无奈”推出《龙战士V》的鬼束千寻与之“对抗”。其实鬼束也是我相当欣赏的一个日本女歌手，作词作曲演唱一人包办。(很多日本女歌手都很擅长呢……值得国人学习）当初一首《月光》令不少厌恶日本歌曲者都惊为天人。这次《龙战士V》请她演唱主题歌，很明显是受了“《传说》系列”以及《SO3》之类的影响。而她的音乐以及嗓音——至少在中低音区，和MISIA都有着相似之处。但是这次却似乎鬼束更胜一筹，由于MISIA的那首歌在旋律上并没有让人一见钟情的惊艳感，更多是靠歌手的功力以及游戏本身给人的壮丽感觉在撑台面。鬼束的这首《CASTLE IMTATION》在游戏中初听便给人近乎完美的感觉，提琴伴奏中隐隐有着钟声，庄严肃穆却不失温馨，忍不住就要高呼“ONITSUKA最高！”

综上所述，游戏的主题歌也并不是随意找一个知名歌手便能不朽的。

《Z.O.E.2》发售在即，由于《Z.O.E.》的《KISS ME IN THE SUNLIGHT》十分出色，这次的《BEYOUND THE BOUNDS》也让我很期待。不过出乎意料的是，这次的主题歌并没有延续前作那种飘然出尘的风格，相反却是以极其强势的一段快速“咒语”般的演唱给人震撼之感，之后的快节奏的旋律以及两个“は”让人热血沸腾。随后则是在鼓点与节奏中两段缠绕的女声隐约想到了前作的音乐，而那段提琴的华彩也的确十分出色。总的来说，《Z.O.E.2》携小岛秀夫之威正呼啸而来。

一下子写了那么多，却觉得仍然有相当多的好歌不曾写到，如《XENOSAGA》、《幻想水浒传Ⅲ》、《.HACK》……太多太多了。游戏除了具有可玩性之外，同样具有欣赏性。除了画面，当然还有音乐。大家可千万不要错过了。我们以后有机会再交流哦！

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

读编往来

WELCOME

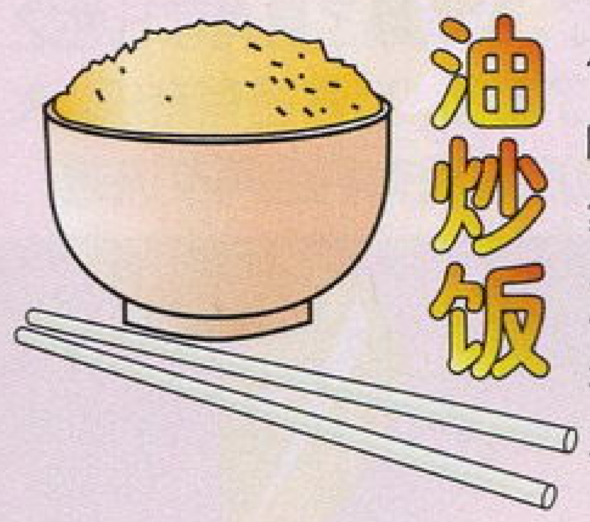
◇当大家看到这期杂志的时候，相信已经离春节不远了。我们杂志会和您暂别15天，因为众小编忙了一年，也该回去看看亲人啦。纱迦在这里祝大家玩得开心！

◇马上就要过年了，和往年一样，编辑部开始陆续收到读者们的各种贺卡。按照“读编往来”往年的惯例，今年众小编做完春节前最后一期杂志后依然会专门抽出三天时间给热心读者回信，请大家注意检查一下自己的邮箱哟！

◇为举办好这次抽奖活动，编辑部特意加大了备存杂志的数量。因当地买不到杂志而担心无法抽奖的读者，就可以通过邮购来买到杂志了。只要你想参加，就一定可以买到杂志。只要你参加了抽奖，就有机会获得大奖！惟一的遗憾就是我们这些小编不能参加抽奖……

◇别的话就没有什么了，大家过完年后再见！

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000　Email：ucg@ucg.com.cn



油炒饭

大连李振华：现在游戏越来越现代化、国际化，这就暴露了一个不大不小的问题：杂志上那些RPG、AVG、S·RPG、ETC、ACT、A·AVG等等专有名词容易让初学者一头雾水。我想，随着杂志的发展会有越来越多的新读者加入，但这些专有名词容易让人一头雾水，希望什么时候能够给出一个解释。

原来每期杂志的版权页下都有这些专有名词的说明，不过后来去掉了。现在已经隔了很长时间了，而我们的杂志又增加了很多新读者，看来是有必要再提一遍了。

武汉丁鹏：我是一名高三的学生，再过188天就要见总BOSS了。此战的胜负将直接关系到后面的流程，为了能够进入GOOD ENDING，正努力升级中。

你的比喻相当不错啊！小时候老师就告诉我们：高考是人生的第一道坎。不过现在的学生，进高中、进初中甚至进小学都已经成为了一道坎，如愿进入重点学校后，又要为进入重点班而努力，确实是很残酷啊！

河间刘猛：如果说看光盘我心情激动的话，那么再看杂志内容我就是热血沸腾了。昨天放学回家的时候，小BABY（邻班一玩友）还跟我说SQUARE要和ENIX合并了，我当时还嘲笑他。是啊，难道八神和草雉会称兄道弟？霸王丸和牙神真的联手破敌？马里奥和瓦里奥一起守护碧奇？纱迦真的会送我NGC？当时我坚定的态度也征服了他，但当我拿到杂志看到大字标题时，我的信心崩溃了：难道纱迦真会送我NGC？不过感叹完后还是要静下心来想一想：这到底是好事还是坏事呢？想来想去，还是觉得是好事。业界就像一个全集，各厂商都是全集中的子集，两个子集合并起来，它的补集也就小了。

俗话说：“好事多磨”，何况SQUARE和ENIX合并未必就是一件好事。可能是由于纱迦已经给大家打了预防针，所以读者们的反应还算是比较理智的。最近又传出消息，SQUARE的最大股东宫本雅史对合并表示不满。可以想象，到两家公司正式合并前也许还会有更多的风波，说不定到最后也会和当年SEGA、BANDAI合并那样无疾而终哟。

W2W：回到家里，我连饭都没顾上吃就拿起书翻起来，要知道这年头精神食粮可比物质财富宝贵得多。哇！《宿命传说2》的攻略！有没有搞错，这个游戏才推出几天啊？邪魔天使太狠了，这种重量级的攻略这么快就做出来了，他到底是不是人啊？（废话！他要是人，干嘛取名邪魔天使？）

看到这封信时，邪魔天使不禁感动得热泪盈眶。这篇攻略是他数天不眠不休的结果，为了做出这篇攻略来，邪魔和天使都只剩了半条命（不过加起来还是一条命）。能够这么快做出攻略来，当然得益于邪魔天使超强的日语水平了。所以转职为编辑的首要条件就是要有过硬的日语水平，而且水平越高的话，转职的成功率越高。

赤坎杨华：请问我的GBA还有救吗？如果修理费用不超过300元的话，就请帮帮忙。如果没有救的话请问能卖多少？如果实在不行的话，就留给你们作纪念了。

你的GBA真惨，竟然成了这个样子，我刚拿到的时候还以为是“鬼泣”版GBA呢。经LIKY验证，你的GBA还可以开机，只是液晶屏坏了。如果换一个液晶屏的话应该就能修好。不过我们这边没有液晶屏卖，只能说一声对不起了。以后买了GBA SP，可要好好爱惜啊！

韶关邓建中：我存钱买GB时GB还卖4百多块，我当时一个月只有25元的早点钱，于是我开始了饿肚子买GB的历程。有次晨会的时候我突然感到有些头晕，心里盼望着晨会赶快结束，但是最后我晕倒在地上失去了知觉。同学把我扶到医务室，校医给我喝了一杯糖水，还喂了我一些面包，这可是我半年来吃得最好的一次早餐了。正所谓功夫不负有心人，存了两年多的钱，终于买到了一台GB。记得那个星期天我早早地起床约了几个同伴和我一起去买，当时我选中了一台透明的GB并买下了一盘3合1游戏卡。回想起过去两年饿肚子的情景，真是百感交集，现在终于苦尽甘来了。

对你两年如一日的精神致敬！编辑部里有很多小编都有过类似的亲身经历，说起来真是不堪回首。我想各位玩家也一定都有类似的经历吧！

纱迦寒假推荐游戏 今年寒假的重头游戏就是PS2的《鬼泣2》和Xbox的《死或生极限沙滩排球》了。另外《侍 完全版》和《装甲核心3 寂静的战线》也值得关注，因为前者会赠送《侍2》预告片，后者会赠送《天诛3》预告片。GBA方面就薄弱一点，不过过完年后GBA SP就会于2月14日登场了，而且万众期待的《FFTA》也会于同天登场，这可是有“FFT”第一人之称的星夜的保留节目啊。请大家千万不要错过了3月B杂志哟！

PS2	NGC
《侍 完全版》 《装甲核心3 寂静的战线》 《鬼泣2》	《生化危机2》 《生化危机3》 《WE6 FE》
Xbox	**GBA**
《死或生极限沙滩排球》	《玛莉、艾莉＆艾妮斯的工作室》

扩招 你认为你能做《游戏机实用技术》的编辑吗？

www.plumbook.cn

鸡毛信

大家好：

我是一个忙碌又孤独的游戏FAN兼GIRL，目前高二。我有一台DC，本来买的时候DC就已经到了尽头，但我身边有一群SEGA的铁杆极力推荐DC，于是就听从了他们的话。但买回来才发现，DC并不适合我。比方说《莎木》，它一直都是大家叫好的大作，但我玩了以后发现有些无趣。我觉得情节有些拖沓，过于真实的游戏进程也显得太烦琐，再加上我又不擅长格斗……还有那个《永恒的阿卡迪亚》，玩下来的感觉就是主人公很帅，炮击战比较慢。阿卡迪亚世界里的梯子真的就那么长吗？每次都像爬不完似的，特别是在那个找绿色MOON STONE的土著岛。虽然号称3D版《大航海时代》，但我更愿意玩光荣的2D版《大航海时代》。不过DC上也有我喜欢的作品，就是《百剑》。我觉得《百剑》最出彩的就是它的音乐和有点灰暗的插画。它的即时战略系统虽然略显简单，但很真实，到后期有了巨人兵和魔法兵后，战略性就更强了。

扯远了，变成游戏点评了，呵呵。其实我想说的是，我已经得到了一条经验，就是要选择适合自己的游戏。如果只看重性能和价格，或盲目听从别人的意见，最后一定会后悔的。 杭州 胡婷

呵呵，你说的很有道理啊，现在还有不少人都参不透这个道理呢！每个人都有自己的游戏观，你觉得好玩的游戏，别人不一定觉得好玩。买主机也是一个道理，机能什么的都有如浮云一般，软件决定硬件才是游戏业的客观规律。

大家好：

第一时间购入“游戏机”2月A，大吃一惊：怎么比上一次早了72小时又365分钟？

在下是一名高三学子，平时不算太忙但也不是很空闲，惟一的消遣就是贵刊和电脑（与学习相关）。看书可以空闲时看，可是Gamehalo就没有办法欣赏了（1B、2A都没有时间看）。一般说来都是浏览一遍，饱饱眼福……KAO，这是……这是……传说中的迷魂之页？强，实在是强，比无崖子的“珍珑”棋局还可怕。第一眼：不错不错，第二眼（揉揉眼睛）：密密麻麻，第三眼：背景的方格和字混到一块打架去了，第四眼；昏……

细细一数，共有三页使用了这种背景（读编往来、小编寄语、下期预告的左侧）。纱迦老大，我们高三看书背书已够辛苦的，再看这个实在是太为难我们了（不信你在灯光下瞧瞧），哪位老兄能正常阅读后眼不花、气不喘、生理功能正常，我就服了。

通告：诸位在阅读这三页时点眼药水若干，做眼保健操数次，要保证还具有拨打120能力。玩重要，学重要，身体更重要。

z2331415926

检讨！这几页背景确实是纱迦的错，本来以为这样可以方便大家阅读，在美编的电脑上看时感觉非常不错，结果没想到印出来后竟然成了这个样子，实在是太惭愧了。在此向所有因为看了2月A“读编往来”而导致视力下降的朋友致歉！保证下不为例！

河北张亮：我想讲讲我到大学后买杂志的过程

1.刚到大学，找不到书报亭，好容易遇见一个。

“老板，有《游戏机实用技术》吗？”

“有呀！你要哪期？”

“有最新的吗？”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

2.“老板，有最新的《游戏机实用技术》吗？”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

3.“老板，有《游戏机实用技术》吗？”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

4.“老板，有最新的……”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

5.“老板，有……”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

6.“老板……”

“有呀！”

我付了钱，拿了杂志。

7.我来到老板面前……

一本杂志扔到我面前。

我付了钱，拿了杂志。

8.我在远处看见了老板。

“嗨！新的杂志到了！”老板说。

我付了钱，拿了杂志。

于是，我跟老板熟了起来。印象里，老板说的最多的就是“拿了新杂志刚三天，怎么又来问了？”

留言簿

都匀张力：我班6个男生3个女生全被我带坏了，每刊必买！俺这儿一个16平方米的小书店有次涌进17个男生、3个女生，全买《游戏机实用技术》。我12月A买来第3天被人借走，至今未还。

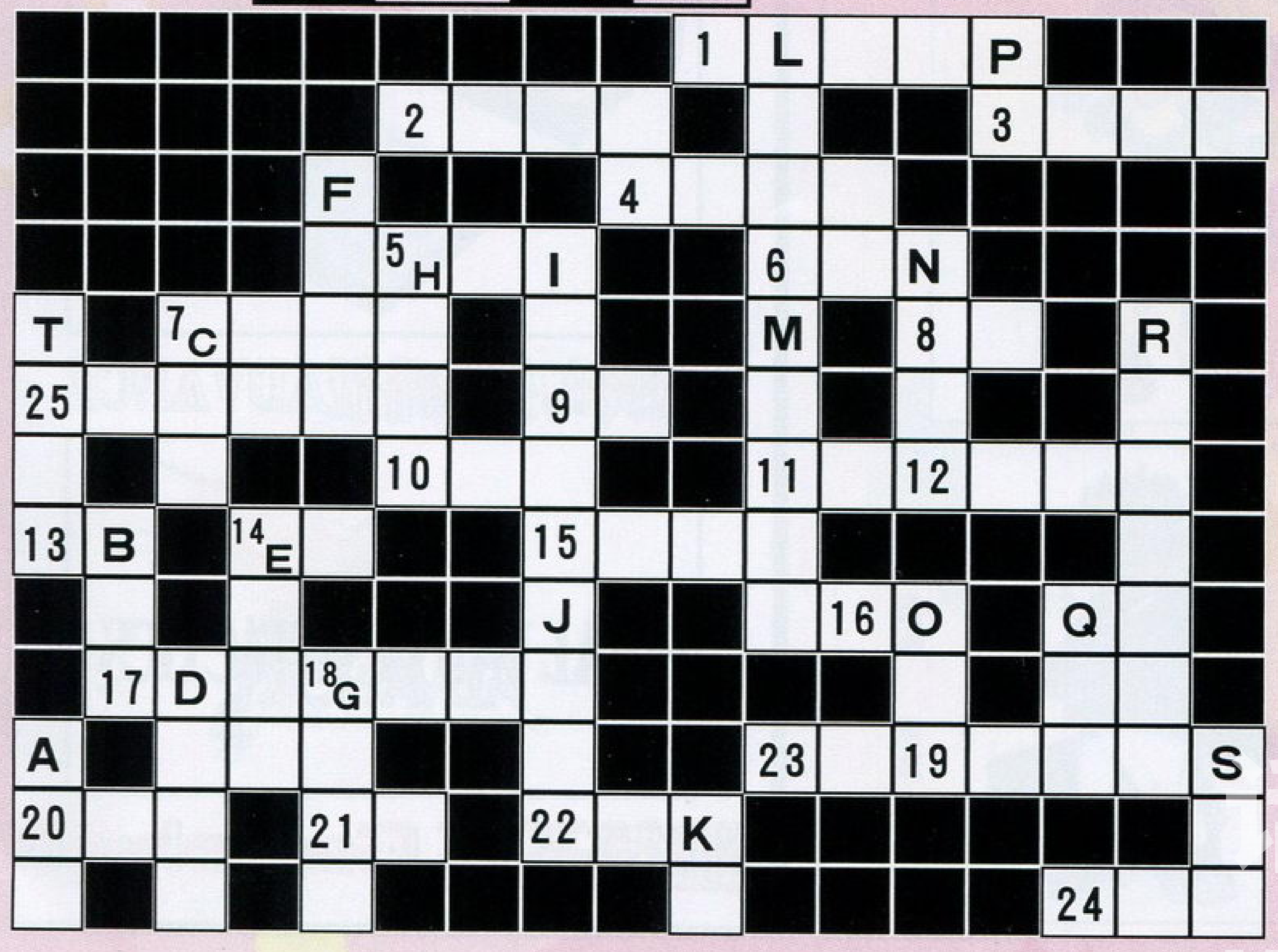
武汉岳潋：你们能不能在做那些BT级游戏技巧时（比如《合金装备 实体》中新的纪录诞生时），将游戏者的手部动作拍下来，放在画面一角，让我们也能感受到那种紧张感与“抽筋”似的动作。

南京沈炜：我绞尽脑汁想了几个广告语：1.我要游戏的乐趣，游戏要我的评估。2.游戏充满人生，人生充满游戏。3.GAME！我选择，我喜欢。（纱迦语：沈读者的构思不错！欢迎大家多为咱们杂志想几句广告语，如果采用，一字千金！）

太原张鹏宇：强烈反对将RPG游戏的攻略搞成解剖课，每逢此种攻略，总会胸中一热，喉头发甜——吐血！

填字游戏

作者：罗继川



1. 光荣最出名的动作游戏
2. 以美国西部为背景的RPG
3.KONAMI 知名恋爱游戏
4. 有恶魔绘师之称的插画家
5.3D 格斗游戏的代表作
6.KOF 中最狂角色的必杀技
7. 一万年的爱情，一万年的轮回
8. 美树本晴彦担当人设的RPG
9.MD 经典 ACT
10. 系列男女主角都用一个名字的RPG
11.D ·S最喜欢的恋爱游戏
12. 三上真司的代表作
13. 青山刚宪笔下的少年侦探
14.《真·侍魂》中的同胞
15. 与《冒险岛》有关的电玩达人
16.SNK 最早的刀剑FTG
17.SEGA 的科幻RPG
18. 会“吸星大法”的任天堂明星
19. 主题歌叫《奇迹之海》的动画
20.SOUL 最喜欢的SQUARE A·RPG
21. 以海洋生物为主角的SEGA游戏
22. 任天堂的代言人
23.NEWTYPE 系著名人物
24. 苏格兰夜女王
25. 以难度著称的CAPCOM ACT的GBA版

A.PS2 首款百万大作
B. 铁板阵大楼的主人
C.《FF X》中的一种仪式
D.“传说系列”第一作
E.SQUARE 和DISNEY合作的作品
F. 最华丽的2D格斗游戏
G.2 月27日发售的RPG大作
H.XBOX 上重生的SEGA经典STG
I.BANDAI 的高达作品之一
J. 著名赛马游戏
K. 北欧神话的主神
L. 风间仁的父亲
M. 女主角叫高濑瑞希的游戏
N.ATLUS 著名RPG
O.KONAMI 老四强之一
P. 与“梦”有关的SCE A·RPG
Q.HUDSON 的FC经典游戏
R.BANPRESTO 拳头产品
S. 玩家必备之物（掌机除外）
T.《铁拳》中的银发帅哥

阿拉伯数字代表横列，英文字母代表纵列。

www.plumbook.cn

对自己有信心的请发Email或来信应聘吧！ 扑知

另类妈妈

但丁

我是 12 岁男孩的妈妈，在儿子和他的同学眼里我是“好妈妈”的代表，在朋友眼里我是个溺爱孩子的“专家”。现在 12 岁的孩子具有以前 15 岁孩子的思想理论水平，尤其是他们能将表达的观点用温婉的语气、坚决的态度、到位的措词表现出来，常令他们的家长目瞪口呆。在这个变化太快的世界，如何应对好每一种角色，的确是个难题。就拿现在游戏机这个洪水猛兽来说吧，每天读着报纸上愤怒的吼声我都会陷入思考，并有一种把心里话说出来的冲动。

我的儿子是标准的游戏迷，家里的《游戏机实用技术》是论摞排列的，所有的书都有掉页现象发生，我真希望掉页的是《奥数》、《英语》，但情非所愿。他玩 TV GAME，什么 GBA、NGC、Xbox、PS2 说起来都是如数家珍，即使我不给他买书、买碟、买游戏机。“那也是我的最爱” ——他对我呐喊。

记得小时候有一套《三国演义》的小人书，全套有四十多本，那是我和弟弟的最爱。然而爸爸认为那是闲书，看了没用，浪费时间，一怒之下扔到炉膛里烧了。至今我仍记得那红红的火苗映照下弟弟泪水横流的小脸儿。我的儿子，你喜欢什么不好，为什么偏偏喜欢这等“洪水猛兽”？

最近流行 PS2《真·三国无双 2 猛将传》，他每天研究攻略，终于有一天说：“妈，我要看《三国》！”乖乖，这套书在家里睡了三年了，如今他自己提出要看，当妈的自然是喜不自胜。过了几天，儿子以不容质疑的口气说：“白话的没意思，我要看原文！”我赶紧百米冲刺般地冲到书店，捧回原文一套。就这样他一口气读完了能在书店买到的与三国有关的许多书籍，从一个三国盲到一个侃侃而谈的小三国通，他妈妈我只有偷着乐的份儿了。

回头一想，这电子游戏也能做点好事呐。在与儿子的交流中我这个游戏机盲也渐渐摸到点门道，那本“实用技术”我也拿来翻翻，不看不知道，感情这游戏也是一种产业呢。在日本、欧美地区电子娱乐产业十分发达。而被冷落鄙弃多年的中国大陆到现在才终于被正式纳入了游戏产业的全球大市场。可以说现在才是中国 TV 产业真正萌芽诞生之时。而许多人还像当年我们的父辈撕我们的闲书那样抵制着电子游戏这只“猛兽”，而当年谁能想到若干年后初中生还要学习四大名著呢。

我决定做一个另类妈妈。

作为家长最担心的就是孩子沉迷于打游戏耽误学习，我把道理对他讲清楚，告诉他家长反对打游戏的原因和担心，儿子表示理解，他表示一定只在规定时间玩，学习上不会受影响。这样我们定了“君子协定”。这一段时间来，我发现儿子的自控能力增强了，学习上的主动性也提高了。我又因势利导，让他不光研究各种游戏，还通过学习理论文章和“读编往来”对整个游戏业的动态发展不断关注，学会从整体的角度和发现问题。现在儿子的作文水平有了长足的长进，人也学着各色小编们的口味变得幽默起来。

其实我也担心这个另类妈妈做得成功还是失败，但有一点可以肯定，教育孩子靠“堵”肯定是最简单也最无效的方法，付出关爱的同时也要针对自己孩子的特点动脑筋、想办法，引导的方式特别重要。

儿子以我的通达为傲，我以儿子每天的进步为荣。在每个周日上完课外班后，我俩都会挽着手嬉闹着前往电玩市场，尽管现在它的规模不大，但“总有一天，全世界都会风靡我设计的游戏软件，到那时，妈，你开一个我的品牌游戏店！”噢，这是一个 12 岁男孩的梦！

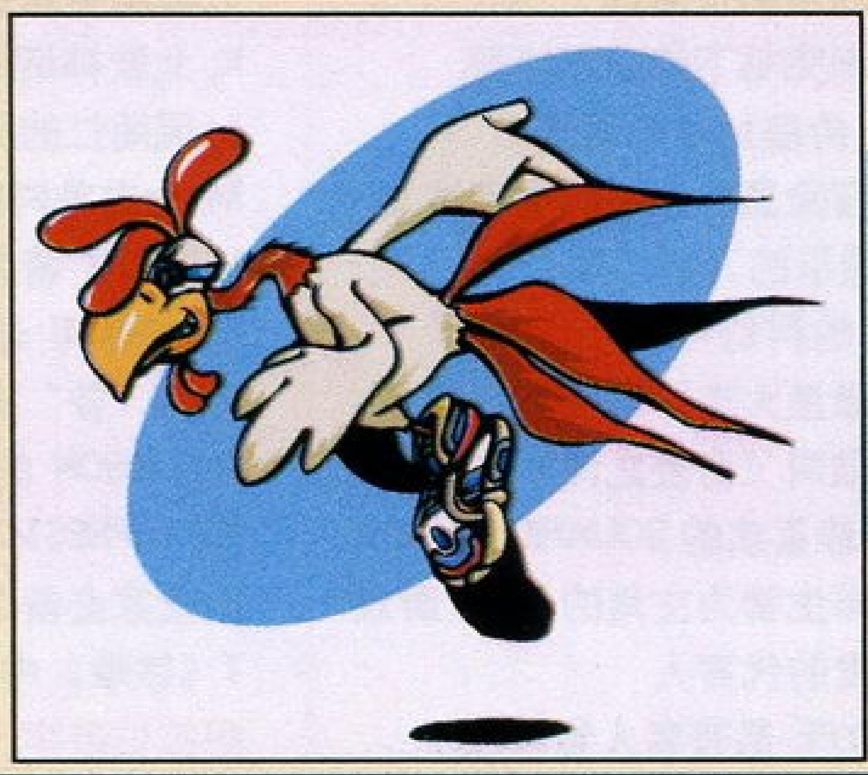
呵呵，能有您这样开明的母亲，恐怕是绝大多数玩家心中的梦想吧！我今天对三国历史如数家珍，这同样也是得益于游戏，不过当时还没有《真·三国无双 2 猛将传》，那时候我玩的是 NAMCO 的《三国志 II 霸王的大陆》。当然，理解是双方的。母亲作出了让步，孩子也要拿出优异的成绩来，这样才能皆大欢喜啊！

吉祥物选登

呼和浩特 李鹏飞

辽宁 孙家国

dollday



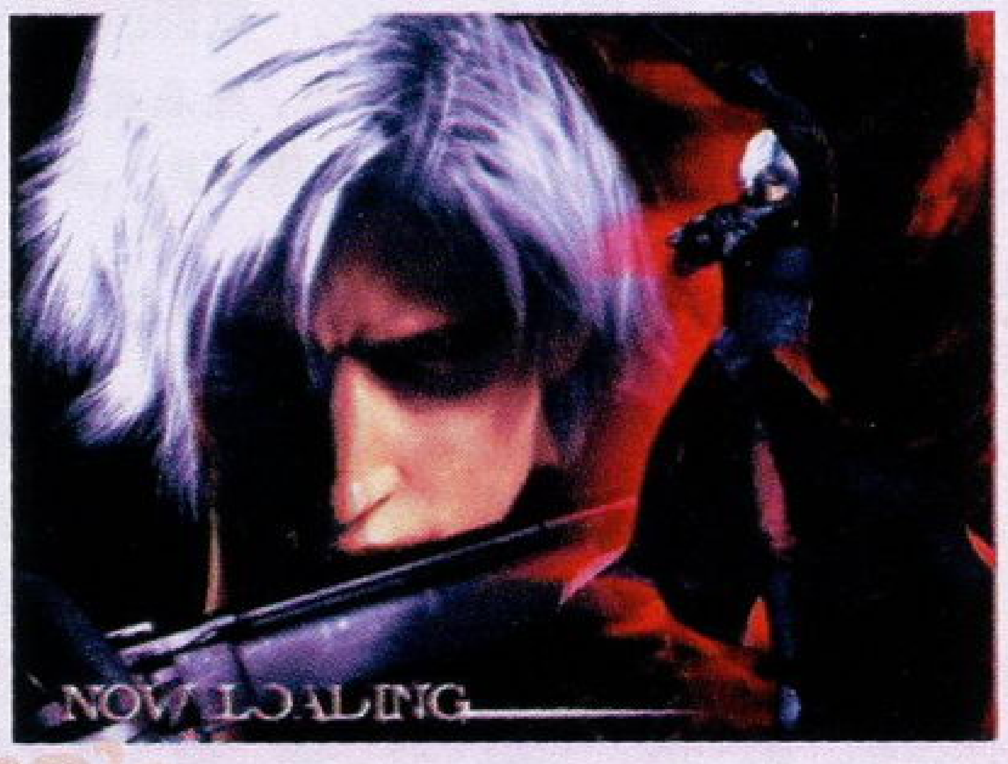
贵州 易渊

下期预告

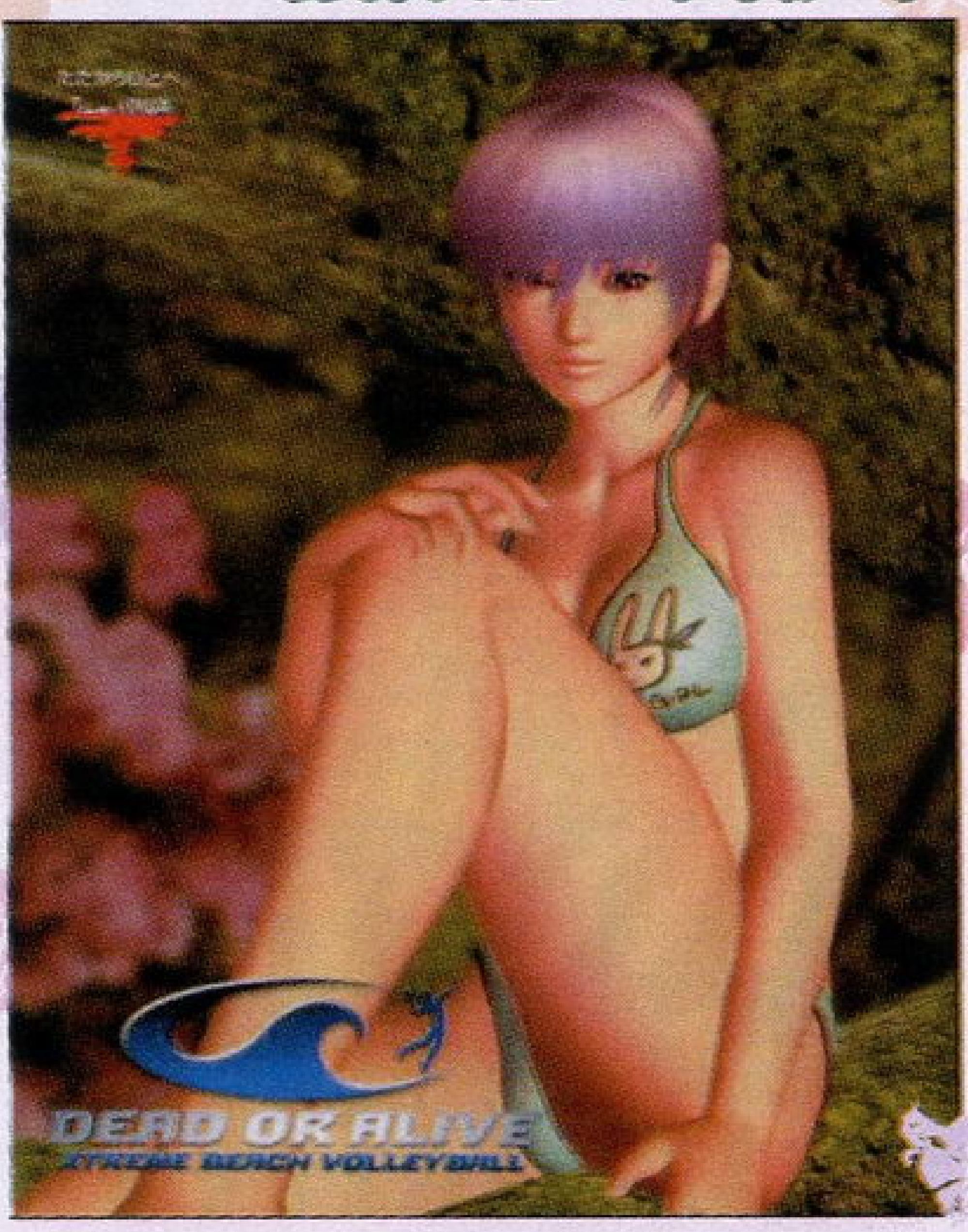
《游戏机实用技术》2003 年 3 月 B

春节大作一期补完

鬼泣2



DOA极限沙滩排球



GBA SP发售极速报道

最终幻想战略版ADVANCE

继续关注 Gamehalo

扩招 早就想转职为游戏杂志的美编？

梅杂志 & 3DM-SMW
www.plumbook.cn

我们编辑部有一个共同口号：努力工作，拼命玩！

LIKY

◆本月最令人激动的事情莫过于GBA SP的公布，目前LIKY的桌面已经换成了这张图，每天都在不断提醒自己2月14日这个重大的日子，到时候一定要第一时间入手。

◆做完了合刊，终于有了一个长假，回家的感觉真好。不过这两天还要上街逛逛，要给弟弟妹妹准备礼物。

◆PS2上的一款以忍者为主角的廉价版的“不可思议迷宫”游戏我竟然不知不觉玩了好久，虽然越到后来越无趣，但为了不让已经打过50层的心血白费，我仍在坚持，唉！最爱的《风来之西林》一直没有消息，我竟然“堕落”到这种地步。

纱迦

★一位朋友把小岛秀夫君的ICQ号给了我，我半信半疑地把小岛秀夫加为了我的好友，可惜小岛君未把在下加为好友。接下来的时间内我天天都挂在ICQ上等着小岛君上线，但一直未能如愿。终于有一天我恍然大悟了，原来日本那边也流行隐身在线啊！

▲强烈要求《真·三国无双3》中的貂蝉变为《三国志战记2》中的造型！

★虽然现在刚刚进入2003年，但我已经可以评选出明年年鉴中的部分奖项了。最佳GBA游戏是《FFTA》，最佳游戏金曲是《FFTA》的主题歌《白花》，而最佳ACT和最佳PS2游戏当然非《真·三国无双3》莫属了。希望到时候不要“台”笑大方。

★《真·三国无双3》的限定版附赠的东西实在是太惊人了，不过价格也高得吓人：12800日元。不过我现在最担心的倒不是价格，而是怕到时候有钱买不到。身为无双总帅，谁都无法阻止我入手限定版！“邪魔だ！”(张辽放真无双乱舞时的语音)

阿修罗

《塞尔达》进度通报：……忙于合刊工作，没有进展！

逛街的时候又看到了1/60的STRIKE GUNDAM塑料模型，好像刚发售不久，不知道该不该买……我可是要坚持到《GUNDAM SEED》全部播完才买DVD的人……

前阵子买了《东映特摄片主题曲大全》，最近又买了《东映TV动画主题曲大全》，卖DVD的可爱MM用一种审视火星人的目光看着我，我只能作热血状大叫：“这些可是经典哟！”不过当中的确有很多好东西，有机会也让大家见识见识！

然后要说的是：大家不要太把GBA SP当一回事。这个玩意就是一个GBLight2，如果期望太高到时候就会失望了！

GOUKI

◆自己喜欢的几大连续剧：《TXF》第六季、《SOPRANOS》(人在江湖)第一季、《FRIENDS》1~6季、《ER》(仁心仁术)第一季的DVD版都已经推出！这可真是好消息！购入购入！

◆终于找到了美版《MGS2》的手办，可惜的是卖得只剩下几个处理品了。

◆[2009 Lost Memories]“当西乡还在犹豫的时候，坂本的枪已经响了……”就在这一刻，我终于体会到了K国人的野心。对于国家，对于朋友的定义，不同民族之间的差异原来那么大。抛开其他的不谈，这部电影的构思还是相当不错的，与“时间”有关，是自己感兴趣的题材。不过电影本身在许多细节上却错漏百出，感觉导演有一种“只把意思表达清楚就好了”的工作态度。

◆现在球队的前锋是罗比·基恩与奥利萨德贝，OH是R·巴乔。发现非俱乐部所属的球员的“签字费”是可以打折扣的，最多可以打6折……打算利用假期好好研究一下《WE6FE》与《MGS2SUB》，3B杂志“Gamehalo”影像见！

◆预祝大家新年快乐，过个好年！

星夜

★《无尽沙加》终于7人通关，整体感觉比刚拿到手时的失望要好多了，不过还是有不少不尽如人意的地方。目前正在研究各种隐藏要素，各项资料整理中。

★买了《塞尔达传说 风之杖》和特典，现在这款游戏可以算是编辑部拥有人数最多的了，共有6人已经购买，此外还有人计划购入中。

★《FFTA》+GBASP同捆限定版公布，犹豫中……不过有了月底的《星海3》，可能《FFTA》就无法第一时间入手了。

★一转眼已经半年了，都已经快过年了，思乡之情也渐渐重了起来……

多边形

◆祝愿所有读者能和UCG一同在2003年蒸蒸日上……

◆已经离家在外整整1年，即将踏上归途的我此刻的心情还是比较激动的。这种感觉很好，很值得人去享受它。

◆回首2002年，好像只有《忍》给我的印象最为深刻。如今《忍》在日本的销量已经突破22万套，我就等着OVERWORKS公布游戏续作了，Yahoo……

◆我现在心里最惦记的事情之一就是——《天诛3》。考虑到版面因素，多边形还是将《天诛3》的报导留到了春节后。在此，先为各位“天诛FANS”率先披露力丸与彩女的合体必杀画面。

胜负师

●过年啦！想不到胜负师这么快就步入25岁的大叔行列了，想起来真是有点伤心啊！不管怎么样，希望那些和我一样的大龄玩家新年会有新突破。比如说感情方面……呵呵！

■合刊不知道大家满不满意，小编们为了呈现更为精彩的内容可都是费尽心思。像SOUL为了把年鉴做好做全做权威，几天几夜没合眼，现在他怕是已经倒下了吧！（远处传来呼噜声）“你的人虽然离开了我们，但你的精神却永远与我们同在……”

▲本期胜负师桌面。

▲《长头发》、《白色婚礼》、《气球》……紧张的工作中有许哲佩MM的歌声陪伴倒也有提神醒脑之功效。在编辑部半年，似乎也习惯了边听音乐边打字的工作方式了。下次一定边听莫扎特边打《铁拳4》，不知会是什么感觉。

D·S

◆某天做梦竟然是自己去做了一个面部整容手术，但当到手术痊愈之后，对着镜子端详那副新脸孔的时候，却发现……

◆过年的气氛最近似乎越来越淡了，印象中还是小时候在雪地里放鞭炮的春节最过瘾，那时候“月旅行”我一个下午就可以放100支左右，结果花钱如水，最后惨被老爸“肉体教育”……

◆很久没有在午夜11点半的时候等公交巴士的经历了，那天突然发现昏黄的路灯下自己的影子竟然有瑟瑟发抖的感觉……

◆今年放假前收拾行李的时候才发现远比去年要少得多，是什么原因呢？后来仔细核对了一下，才发现原来今年没有买什么衣服啊，呵呵。看来我还是很节俭的，不是吗？

◆这期合刊花费了全体小编大量的时间与精力，也是现阶段带给读者最好的节日礼物了，只要你们觉得不寂寞，就是我们最大的收获……

SOUL

★便携机是未来发展的热点，密切关注中。游戏功能、电话功能、个人电脑功能就是便携机三大功能，各项功能在其各自部门都有霸主级产品，但近年来随着技术的发展，将三项功能融合在一起才是趋势。当然这里说的三大功能，并不是指简单的功能，要不然几年前的黑白手机就已经有这三项功能了。诺基亚的N-GAGE已经要综合游戏功能和电话功能了；任天堂终于舍得公布新型GBA了，但GBA SP只是进一步巩固任氏在游戏功能方面的强势地位；掌上电脑部门则呈百花齐放之势，一直处于快速发展阶段，已经有很吸引人的既便宜，又好玩的掌上电脑出现。几年以后才能见到真正成熟的掌上霸主呢？

★春节可以放假回家了，该带些什么礼物给家人呢？这次不能再空手回去了吧？

★《盘点2002年游戏界》的制作虽然之前已经做过了很多前期工作，但真正制作起来仍然是一天连着一天的彻夜不眠，这次为了追求更高的质量，SOUL只能用“一生悬命”来形容自己的艰辛了。

邪魔天使

◆AC米兰还是持续走红，让我这个狂热FAN看得心花怒放，不过大因没进球，感觉有点不爽。

◆北京之行终于见到了传说中的“仙剑之父”姚壮宪先生，但一时激动忘记索要签名，后悔啊，后悔啊！

◆一日，忽然接到好友F的电话，迎头就是一阵痛骂，说我元旦都没给他们打电话，一时说不出话来，朋友的感觉真是太好了，现向故乡的F和L拜个早年吧。

◆迄今为止的全满分游戏制霸！在此向纱迦道一声谢。

◆近期流行语：いやあああ，王子さま……Lv1……（纱迦：寒……）

紫枫

新年快乐！新年快乐！新年快乐！

前几天去逛街，竟然意外地看到了SPAWN.COM出品的终结者模型，虽说花了150大洋才买下，但感觉非常值啊！该模型制作很细致，而且关节什么的都能够转动，这样我就可以随意摆出一个喜欢的姿势啦！据BOSS说这批模型很早就已经推出了。还有施瓦辛格与莎拉·康娜（未来领袖之母）的模型早已经卖光了……郁闷！买了模型后就去买《塞尔达 风之杖》，又花了350大洋，特典要加170元，觉得亏，所以就没买了。（各位塞尔达FANS不要打我啊！）另外，燕姿姐的新专辑《未完成》入手，目前聆听中……

这个月还买了台MD，是SEGA的而不是SONY的哦！带回编辑部时差点被当众枪毙，怀怀旧嘛，大家不要K我。主要我想还玩《皇帝财宝》和《梦幻模拟战2》、《幽白之魔强统一战》、《光之继承者》、《光明十字军》等等好几个经典游戏。PS2和NGC？过年时要借给兄弟玩，咱玩MD！

话梅研究&3DM
www.plumbo

早就习得“平面美术”的专有特技？ 前招

为杂志出谋划策

互动信箱

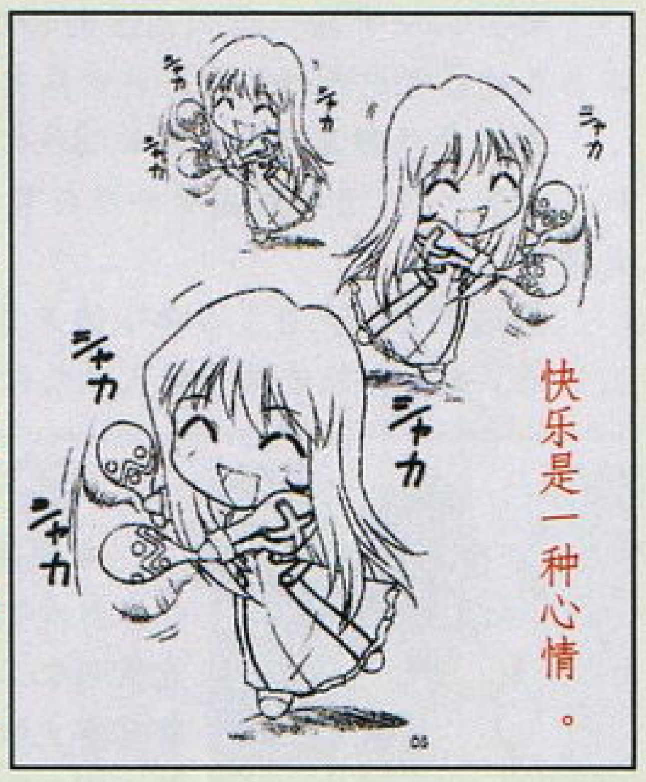
办好属于大家的游戏杂志

祝愿所有的新老读者春节快乐！

关于“5周年互动欢乐庆”的读者疑问选答

◆“5周年互动欢乐庆”到底会进行什么样的调查提问呢？最好不要出一些奇怪的题目啊。

编按：对于这一点请广大读者放心，进行调查提问的目的就是想听取读者的意见，而不是刻意出一些刁钻古怪的题目来难为大家。抽奖活动最后公布的调查提问的问题是非常简单的，读者不必过于在意。就像平时阅读杂志后发表意见一样，到时候按照调查提问的内容说出自己心里的想法，就有机会获得奖品的！



◆这次“5周年互动欢乐庆”的活动好是好，但我听很多朋友说，现在暗箱操作很多，贵刊应该不会这样做吧，我可是很相信你们的！

编按：为了保证这次“5周年互动欢乐庆”抽奖活动的公平公正，抽奖活动将在兰州市七里河区公证处的监督之下进行，我们会严格按照相关程序办理，客观地抽选出每一位幸运读者。

◆有了“5周年互动欢乐庆”之后，原本在“互动信箱”中举行的“提意见送礼品”活动还会继续下去吗？

编按：从下期开始，一直到2003年5月B杂志为止，在“互动信箱”中举行的“提意见送礼品”活动将继续举办，每期仍然都会给出相关的调查问题向读者征集意见，因此请一直关心“互动信箱”，热爱“油细鸡”的忠实读者还能继续给我们提出宝贵的意见。

读者新春寄语

★看了总第70期杂志后，我最深的体会就是——杂志又进步了！（不要骄傲啊！）在《幻梦幽水录》那篇文章里，作者有一句表扬KONAMI的话——“从不断地改良和学习中寻求突破，这是KONAMI一贯的企业精神”。我想把这句话送给贵刊及小编们，正是你们每次一点一滴地改进，才使得我们阅读到更好更出色的杂志。

★希望春节收到的第一声祝福就是“该起床了，玩游戏的时间到了！”

★祝愿贵刊的众小编生命不息，爆机不止！

★近期看贵刊的攻略有点“上瘾”的症状，很多即使我没有玩到的游戏也一字不漏地把攻略看完了，希望在新的一年里贵刊的攻略可以真正成为“国家免检产品”！

◆2月A附送的Gamehalo尽管内容比较丰富，可是画面灰暗模糊，动画严重跳帧！中间还会夹杂着电脑编辑时双击鼠标发出的“达达”声，如果用电脑来看，那简直是“惨不忍睹”呀！希望每次VCD中的MV可多些，最好为近期热门游戏的MV。

编按：这个问题的确比较严重，就本期而言，我们就狠抓Gamehalo的质量，无论从最初的内容收集，中期的影像编辑，还是后期的压盘处理都比以前的制作更用心，画面质量将有所提高。如果看过本期的Gamehalo之后还有意见的话，请随时将建议告诉我们。

▲2003年女性玩家总动员，不想落伍的话就赶快拿起手柄吧！

◆2月A杂志上“攻略透解”和“研究中心”都没有GBA游戏啊！个人认为，在《掌机王》出版日期固定的前提下，只能做到“全面”，而不能做到“及时”。因此，每期杂志还是应该放上最新GBA游戏的攻略，以解我辈燃眉之急。

◆我觉得2003年的第一期杂志与去年区别不大，没有质的变化，现在杂志最大的不足就是看完一遍之后就缺乏再看的欲望，这就说明杂志里所包含的游戏文化底蕴还不够，攻略和游戏研究部分稍多，而游戏评论和游戏文化讨论以及玩家之间交流的内容太少，有空洞之感。

◆鄙人认为小编们始终在追求一种稳定而高质量的排版模式，这种做法是愚蠢而徒劳的。所谓“信息社会”，强调的就是“与时俱进”，一味追求“稳定的模式”，只会失去新意，失去灵魂。杂志的排版最好因时而宜，各栏目的份量可以有较大变化。有时我买了杂志，看了前面几页后，就慢慢失去了热情，变得索然无味起来。比如在游戏发售淡季，完全可以削弱攻略部分的数量，把平时遗留下来的新闻评述、画廊作品和玩友答疑等内容作为重点。相反，在游戏发售的旺季，就应该削弱一些与攻略无关的内容，这样杂志才显得活力十足，而不像一个“沉闷的老人”，因循守旧，跟不上市场需求。总之，没有必要的内容不要“滥竽充数”！

编按：这方面的问题已经引起了我们众小编的高度重视，今年杂志也会在游戏淡季和旺季选择不同比重的内容来满足读者的需要，总之让杂志更有“味道“、更耐“咀嚼”是我们一直追求的目标，相关的调查提问会在“互动信箱”中跟进，请热心的读者以及不满意杂志当前内容的读者随时与我们保持联系。在选择稿件方面将放宽尺度，但最好请读者在投稿之前将想法通过各栏目独立Email地址发给该栏目主持人，保证我们工作的准确高效。

◆最近比较令我难以忍受的是某些小编的新形象已经明显发生了质变，原来树立在读者心目中的特点荡然无存，最过分的就是多哥了，变化也忒大了吧！还美其名曰：转职！肥肥居然可以变成忍者？此外紫枫的新形象居然和我同班的一位女生极其相似！小纱的新形象也未免有点傻吧？好了，不伤害你们的自尊了，要是真的得罪了你们，以后还混个屁呀！

编按：这一点提的不错。在设计一系列新小编形象的时候，的确有个别的编辑融入了过多个人想法，与以前的形象有着截然不同的表现。但小编形象只是我们与读者朋友之间交流形象化的代号，太过在意的话也失去了原来的意义。不论怎样，偷偷告诉大家，众小编对今年的新想象的整体满意度为70%。

本期调查提问

1. 您认为目前杂志内容方面存在的最大问题是什么？应当如何改进？

2. 您认为目前Gamehalo存在的最大问题是什么？应当如何改进？

3. 就近期杂志而言，您的阅读时间大致有多长？最先阅读的是杂志中的哪个栏目？

4. 春节期间您是如何安排自己的游戏时间的？希望在节假日看到哪些游戏的相关文章？

1月B互动信箱送礼名单

礼品GBA

安徽省农业大学公共事业管理系2班	贝佳
广西省南宁市龙州县房产所	黎潇
内蒙古赤峰市松山一中理补四班	路光明

礼品游戏长袖T恤

上海市	伏天寅	无锡市	张浪生	成都市	郭迪川
大连市	方原	北京市	胡乾一	呼和浩特市	刘一楠
宁波市	许甚	北京市	宋凯	上海市	黎晨
深圳市	杨海彬	天津市	黄禹	北京市	宋祥
高明市	刘敏雄	无锡市	朱誉	台山市	邓付

2月A互动信箱送礼名单

礼品GBA

重庆市渝中区红岩村29中分部高三（6）班	王盈
北京市西城区白云路西里七栋1门1号	富子键

礼品游戏长袖T恤

厦门市	陈锡漳	北京市	刘伟	齐齐哈尔市	史智超	北京市	孙凌生
西安市	王勇	晋中市	梁启	宁波市	俞俊	阳江市	黄稳达
增城市	岑祺安	常州市	徐寅	朝阳市	邓尧	北京市	魏然
汕头市	谢恩列	岳阳市	周浩尔	上海市	谷佳骅	丰台区	武怀玉
上海市	范元亨	河间市	刘猛	开封市	田雯	沈阳市	吕铎

声明：考虑到以上礼品获得者使用学校地址居多，假期易发生邮件丢失的情况，我们将在春节之后寄出，不便之处请谅解。本期在来信的读者中抽取22名送出礼品。发Email提出意见的同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。来信请寄 甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至ucg@ucg.com.cn。

礼品放送

礼品A GBA主机2台

礼品B 游戏长袖T恤20件

沿此虚线剪下印花

扩招 熟练使用平面设计和排版的道具？

www.plumbook.cn

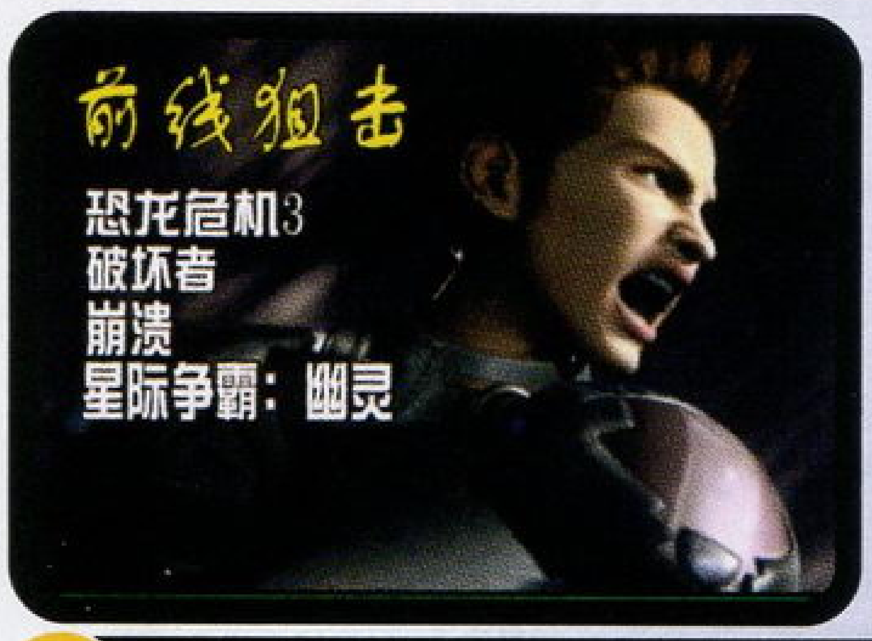
游戏光环 2003年2月B

Gamehalo

精彩内容导视

VCD使用说明

本光盘内的影像格式为VCD2.0，可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放；主菜单出现后可通过按摇控器上的相应按键选择自己想看的栏目；在影像的播放中按返回（RETURN）键可回到菜单画面。



CAPCOM夏季大作《恐龙危机3》、NAMCO神秘作品《崩溃》、暴雪力作《星际争霸：幽灵》给你好看！

英语版《王国之心》主题曲+两段极秘影像、《塞尔达传说 4支剑》4人联机破关影像绝对精彩！

《SD高达G世纪NEO》名场面CG欣赏！《FFTA》主题曲《白花》MV先睹为快！

纱迦为你展示《真·三国无双2猛将传》惊人绝技，一个无双击破1000人！最后为你奉上《FF》系列爆笑同人影像！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

歌词赏析

Gamehalo

3月A音乐CD

1 《宿命传说2》主题歌

Key to my heart(打开我心扉的钥匙)

作词：仓木麻衣
作曲：大野爱果
演唱：仓木麻衣

I close my eyes and
遥か远くに见える空
限りない梦を诘め　んで　今旅立つ
Winter or Spring Summer or Fall
气付かずに　不安を隐してた

Won't you take me in your heart
交わす言叶　暗い道　照らす
You will always have the key to my heart
通り雨が　优しさに变わる

ねぇ　悲しみがあるから　强くなれる
君と行くよ　明日への果てしない旅

Won't you take me in your heart
I only want to be with you
You will always have the key to my heart
I only want to be with you

Baby you're the key to me
Open up and you will see
I'll always be right there
You know I will, and you know care
Don't need a fancy car
I like you just the way you are
You know it's plain to see
that you're the only one for me

我紧闭双眼
那遥远的天空里
有多少无尽的梦想，现在我就去旅行
冬与春，夏与秋
没有察觉，那隐藏着的不安

你是否将我牵挂在心
互相融汇的语言照亮了黑暗的道路
你总能敞开我的心扉
大雨也变得那么温柔

喂，因为有悲伤，所以会变得坚强
我会和你在一起，开始明天那没有尽头的旅程

你是否将我牵挂在心
我只想与你同在
你总能敞开我的心扉
我只想与你同在

宝贝你是我心扉的钥匙
进入我心你会发现
我将在这里一心等你
你知我行，我知你心
无须奇异的装扮
我只喜欢你的本色
你很了解
你是我的惟一

2 《星之海洋3》主题歌

飞び方を忘れた小さな鸟（忘记如何飞翔的小鸟）

作词：MISIA
作曲：Yudai Suzuki
演唱：MISIA

空を翔ける飞行机　窗から见下ろす云は雪のよう
あなたの住む场所へと向かって　この心は摇れています

季节も时间も　全て变わっていく
ねぇ见てよほら　オリオンが地平线に辉く

飞び方を忘れた鸟のように
仆は何かを见失って
伤ついたその场所から生まれ出た
痛いほどの幸せを见つけた

すり拔けてく幸せ程　はかないい事とは知らずにいた
すれ违いや愤りに　そっと瞳をそらしていた

季节も时间も　追いかけてみよう
ねぇ见てよほら　太阳が升る淡い空を

飞び方を忘れた鸟のように
いつか何かを见つけたなら
气がついてその场所から生まれ出た
痛いほどの幸せに　きっと

飞び方を忘れた鸟のように
仆は何かを见失って
伤ついたその场所から生まれ出た
痛いほどの幸せに　今　气付いて

翱翔在空中的飞机 向窗外望去是那如雪的白云
飞向你的住所 我的心在颤抖

无论是季节还是时间 一切都在改变
喂,快看 猎户座在地平线闪闪发光

就像一只忘记如何飞翔的小鸟
我失去了什么
就在那受伤的地方
找到了令人心痛的幸福

向前延伸的幸福之路 还有不为人知的虚幻
轻瞥一眼 看到的是错过与愤怒

无论是季节还是时间 一直去追寻
喂,快看 太阳升起的淡淡天空

就像一只忘记如何飞翔的小鸟
如果在何时找到些什么
我觉得一定是产生在那片土地
令人感到心痛的幸福

就像一只忘记如何飞翔的小鸟
我失去了什么
在那受伤的地方产生
令人心痛的幸福 现在 我感觉到了

3 《无尽沙加》主题音乐

4 《无尽沙加》战斗音乐

5 《龙战士V》主题歌

Castle · imitation（城堡 · 模仿）

作词: 鬼束千寻
作曲: 鬼束千寻
演唱: 鬼束千寻

有害な正しさをその颜に涂るつもりなら私にも映らずに济む
燃え盛る祈りの家に残されたあの忧郁を助けたりせずに济む

小さな肿瘍（肿瘤）は脉を速め
荒々しい（粗暴）爱の指挥が私の旋律を辱める
焼け野原には　选择のカードが散らばる
それでも贵方の脑はケース（容器）の中に?

私の怒りを吸い上げるヴィーナス　わずかな觉醒を看取る日々さえ
爱して　激しさで见失う正义のナーヴァス
生きて　生きて　生きて　生きて　生きて　生きて

完全な丑さで自分を越えて行けるのなら何度でも泥を缠おう
不完全な瞬きで绮丽なもの意外全てを消すのならこの眼を舍てよう

いつも通りの南风が勇气をさらい
乱れに栖み着く鼠达がこの肺を蚀んでく
镜の中で　远ざかる确信を追わずに
それでも贵方の脑はケースの中に?

私の焦りを吸い上げるヴィーナス　贵方が似合うと言ったこの杭いの
ドレスを裂く程の答えと正义のナーヴァス
生きて　生きて　生きて　生きて　生きて　生きて

海を开けて　二度と振り向かないように
暗へ续く道でも　後ろなど振り向かないように

私の怒りを吸い上げるヴィーナス　わずかな觉醒を看取る日々さえ
爱して　激しさで见失う正义のナーヴァス
生きて　生きて　生きて　生きて　生きて　生きて

如果想把有害的正义涂在那张脸上，就不用映在我的身上
残留在熊熊燃烧的祈祷之屋的犹豫，就不用去救赎

小小的肿瘤会加速你的脉搏
粗暴的爱的指挥，侮辱了我的旋律
燃烧的荒原 散落着选择的卡片
即使这样，你的大脑还在容器中吗?

汲取我愤怒的维纳斯 只要爱着凝视那稍微觉醒的日子
因为激动而失去的正义的神经质
活下去 活下去 活下去 活下去 活下去 活下去

如果靠完全的丑陋来超越自己，无论多少次都会让自己涂满淤泥
如果不完全的闪烁让美丽的事物意外消失，那就舍弃自己的双眼吧

一如既往的南风夺走我的勇气
居住在杂乱地带的老鼠将我的肺蚀空
镜子中 不要去追逐那遥无边际的信念
即使这样，你的大脑还在容器中吗?

汲取我焦虑的维纳斯 你说很适合我
这个答案就像将连衣裙撕裂一般，还有那正义的神经质
活下去 活下去 活下去 活下去 活下去 活下去

将大海劈开 为了不再回头
即使是通向黑暗的道路 也不会回头

汲取我愤怒的维纳斯 只要爱着凝视那稍微觉醒的日子
因为激动而失去的正义的神经质
活下去 活下去 活下去 活下去 活下去 活下去

扩招 你认为你能做《游戏机实用技术》的美编吗?

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

6 《王国之心》英文版主题歌

Simple and clean (单纯)

词、曲、演唱：宇多田光

You're giving me too many things	你带给我许多回忆
Lately you're all I need	如今你就是我的全部
You smiled at me and said	你笑着，对我说
Don't get me wrong I love you	别让我徘徊，因为我爱你
But dose that mean I have to meet your father	是说我一定要去见你的父亲
When we're older you'll understand	长大以后也许你会明白
What I meant when I said “No,	为什么我会说不，
I don't think life is quite that simple”	我想生命不是那么简单
When you walk away	当你转身离开
You don't hear me say please	没有再听听我的祈求
Oh baby, don't go	亲爱的你请不要放弃
Simple and clean is the way that you 're making me feel tonight	今夜你带给我单纯的感觉
It's hard to let it go	真的很难从记忆中抹去
The daily things that keep us all busy	每日匆忙的琐事
Are confusing me	让我迷惑
That's when you came to me and said	而你就走近我说
Wish I could prove I love you	但愿我能证明我爱你
But does that mean I have to walk on water?	是说我一定要走上水面
When we are older you'll understand	长大以后也许你会明白
It's enough when I say so	我说的已经足够
And maybe some things are that simple	好多事也许就是如此简单
Hold me	拥抱我
Whatever lies beyond this morning	无所谓黎明前的谎言
Is a little later on	而随后
Regardless of warnings the future	不再顾忌未来的预言
Doesn't scare me at all	不会再让我害怕
Nothing's like before	可一切都不会再如从前

7 《最终幻想战略版 A》主题歌

白い花（白花）

作词：町田纪彦
作曲：町田纪彦
演唱：ZONE

白い花が夜空の　隙间静かに埋める	雪白的花静静地埋藏在夜空的缝隙中
まるであなたが側にいる　ような　优しさ香る	那温柔的香味，就像你在我身边一样
忘れられない名前　胸の奥に笑いてる	不会忘记的名字 在我的胸中绽放
白い花が枯れたとして　いつか　また笑くだろう	雪白的花即使枯萎 总有一天会再次开放
あなたと　自由を　探した	与你一起寻找自由
あなたとの　やすらぎ　求めた	追寻与你一起时的无忧无虑
あなたとの　永远の爱を　信じた雪降る夜だった	这个夜晚，我确信与你之间永恒的爱
私の泪がほら　白い雪に变わって	我的眼泪 变成了白雪
あなたの心を染め　もう一度　二人は	将你的心着色 我们两人会再一次
出逢うだろう…　いつまでも降る雪に	相遇吧……在那永远飘零的雪中
今はもう迷わない　果てしなく广がった	现在我已不再迷惘 在那广阔无垠的夜空
夜空に白い花が笑いてる…	白花永远绽放……
それは二人さえぎる　冬の冻てつく道を…	我们两人走在冬天那冰冷的街道上
けれどつないだ手のぬくもり　今も　暖かく感じ	但是我感到，你牵着我的手是那么温暖
细く续く足迹　今日はどこか违うの?	那细细的延续的足迹 今天有哪里不同?
雪と星の嗫き声　さえも　确かに闻こえ	只要能听到雪与星星的细语
あなたが　私の　少し前	你在我的前方
步いてくれた　後ろ姿	向我走来的背影
あなたとの　永远の爱を　信じた雪降る夜だった	这个夜晚，我确信与你之间永恒的爱
记忆の中の写真　白い雪に埋めたの	记忆中的照片 埋藏在白雪里
最後にもう一度だけ	这一晚
逢いたくて　探した　夜だった	我在寻找，我想最后再一次见到你
冷たく冻えた手は　もう何も搜せない	冰冷的双手 什么也没找到
月明かりが优しく　私を照らし续けて眠る…	月光温柔地照着我，伴我入眠……
いつまでも降る雪に	在那永远飘零的雪中
今はもう迷わない	现在我已不再迷惘
果てしなく广がった	在那广阔无垠的夜空
夜空に白い花が笑いてる…	白花永远绽放……

8 《铁甲飞龙 ORTA》主题曲

9 《超级机械人大战 IMPACT》主题歌

GO!!

作词：影山ヒロノブ
作曲：河野阳吾
演唱：JAM Project

COUNTDOWN 时は满ちた	COUNTDOWN 时间到了
ALLRIGHT NOW 今こそ	ALLRIGHT NOW 就是现在
COME ON DIVE! 飞びたて	COME ON DIVE! 起飞
We Say Yeah Yeah Yeah!!	WE SAY YEAH YEAH YEAH!
COUNTDOWN 热くたぎる	COUNTDOWN 热血沸腾
BREAK DOWN そのパワーを	BREAK DOWN 将那能量
すべて さぁ 解き放て	全部释放
Wow wow wow!!	WOW WOW WOW!
まばゆい未来を その腕で刻むのさ	用那双手来刻画光辉的未来
今激しく高ぶる この想いを FLY!!	现在，热情高涨 将那想法 FLY!
はばたけ GO! GO! GO!	拍打双翅 GO! GO! GO!
光を目指せ	向着光明
决して振り向くな 拳をかざせ!!	决不回头 握紧拳头
このまま GO! GO! GO!	就这样 GO! GO! GO!
ただひたむきに	勇往直前地
胜利への道を驱け拔けろ 梦を取り戾せ	穿过胜利的道路 实现梦想
CRISIS 空を覆う	CRISIS 将天空覆盖
SO WARNING! 爆音	SO WARNING! 爆炸声
I don't care 飞びたて	I don't care 起飞
We Say Yeah Yeah Yeah!!	We say Yeah Yeah Yeah!
COUNTDOWN 幕は落ちた	COUNTDOWN 落下帏幕
COME ON DIVE! 炎の空に	COME ON DIVE! 在燃烧的空中
高く ゴングを鸣らせ!	大声敲响比赛开始的钟声!
Wow wow wow!!	Wow Wow Wow !
名も无き战士の 魂を受止めろ	阻止无名战士的灵魂
今すべての愿いを 拳に め FIGHT!!	现在，将所有的愿望集中在拳头上 FIGHT!
战え GO! GO! GO!	战斗吧 GO! GO! GO!
胜利を目指せ	向着胜利
决して恐れるな 命を燃やせ!!	绝不害怕 燃烧生命!
そのまま GO! GO! GO!	就这样 GO! GO! GO!
光とともに	与光明一起
最强の文字を传说に刻め その名にかけて	以那名义 在传说上刻下最强的文字
はばたけ GO! GO! GO!	拍打双翅 GO! GO! GO!
光を目指せ	向着光明
拳をかざせ!!	握紧拳头!
このまま GO! GO! GO!	就这样 GO! GO! GO!
ただひたむきに	勇往直前地
胜利への道を驱け拔けろ	穿过胜利的道路
GO! GO! GO! 胜利をめざせ	GO! GO! GO! 向着胜利
このまま GO! GO! GO!	就这样 GO! GO! GO!
光とともに	与光明一起
驱け拔けろ 梦を取り戾せ!!	朝前冲 实现梦想!

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

对自己有信心的请发Email或来信应聘吧！ 扩招

10 《Z.O.E.2 》主题歌

Beyond the Bounds（抛开束缚）

作词：Scott Dolph & Sana
作曲：桐冈麻季
编曲：久米大作
演唱：木村真纪

Message of the blowing wind
Erasing memories
Stars are the witnesses of our existence

Change is what the world awaits
Could that be peace or war?
The answer no one knows
Trusting the break of dawn
The blue bird flies away

Travelling beyond the bounds
We have to take that step
What are we waiting for? It's now or never

Fear to see "The World to Be"
Is why we hesitate
Repeat the same mistake
Hoping to break new ground
The blue bird flies away

Reaching out to catch the sun
To hold it in our hands
Longing for something strong to hide our weakness

Soon the light may disappear
Nothing is meant to last
Yet we believe our world
Searching for happiness
The blue bird flies away

微风带来的消息
擦去那些记忆
星空是我们存在的证明

世界面临的变化
是战争还是和平？
没有人知道那答案
相信黎明破晓
蓝色的鸟儿飞向远方

抛开束缚的旅途
我们必须迈上的台阶
我们在等待什么？
是现在还是尽头

害怕说世界的未来
所以我们还犹豫着
重复相同的错误
期待打破沉寂
蓝色的鸟儿飞向远方

我们寻觅着阳光
要把它握在手中
渴望坚强来掩饰脆弱

不久以后光芒会消逝
也不会有残存
我们仍然相信这个世界
寻觅快乐幸福
蓝色的鸟儿飞向远方

11 SQUARE 圣诞曲

12 《.hack 》动画插曲

THE WORLD（世界）

演唱：See-Saw

You are here alone again
In your sweet insanity
All too calm, you hide yourself form reality
Do you call it solitude? Do you call it liberty?

The fields are filled with desires
All voices crying for freedom
But all in vain they will fade away
There's only you to answer you, forever

In blinded mind you are singing
A glorious hallelujah
The distant flutter of angels
They're all too far, too far to reach for you

I am here alone again
In my sweet serenity
Hoping you will ever find me in any place
I will call it solitude when all my songs fade in vain
Fly my voice, far away to eternity

你又回到了孤寂
像你甜蜜的疯狂
一切都沉静下来，你把自己从现实中隐藏
你说这是孤独吗？你说这是自由吗？

原野上充盈了愿望
所有的声音在渴望自由
它们徒然消逝
只有自己在回应自己，直到永恒

失落的目光中你在吟唱
赞美万能的上帝
天使在远处悸动
但它们对你都那么遥远，都那么遥远

我又回到了孤寂
像我甜蜜的平静
但愿你随处都能看到我
所有的歌声都消失之后，我想那就是孤独吧
让我的声音也飞向来生

14 《死或生极限沙滩排球》主题歌

How crazy are you（为你疯狂）

演唱：MEJA

Here I walk down the avenue
looking at the pretty view
maybe there's a reason
I got my eyes on you
There you go like a moviestar
How I wonder who you are
Listen, babe, do you believe when I say?

You the kind of man walking out of my dreams
straight into my life(I wanna sing halleluja)

Ain't nothing in the whole wide world
I wouldn't do for you
I wanna say yes to ya

So crazy am I, crazy about you
How crazy are you?
So crazy am I, crazy about you
how crazy are you, are you
Crazy about me?

Been a while since I felt this strong
This time it just can't be wrong
Baby, you are the reason
I been waiting for so long
I reach out for you hands
Hey babe, there is no second chance
Trust me darling
Do you believe when I say?

I climb the rocky mountains
I swim the deepest sea(I wanna sing halleluja)
I said there is nothing that I would not do for you
I wanna say yes to ya

我在大街漫步
欣赏美丽的景色
也许就是那个原因
我的目光落在了你身上
你看上去就像大明星
我是多么想知道你是谁
听着，宝贝，你相信我的话吗？

你象是从走出我梦中的男子
步入我的生活（我想高唱“哈莱路亚”）

在这大千世界中没有任何一件事
我不能为你去做
我想对你说我愿意

我是多么疯狂，为你而疯狂
那你又有多疯狂？
我是多么疯狂，为你而疯狂
那你又有多疯狂？
为我而疯狂？

片刻之间，我的感觉便如此强烈
这次绝对没错
宝贝，你就是我等待的答案
让我等了好久
我向你伸出双手
嘿宝贝，机不可失
相信我，亲爱的
你相信我说的话吗？

我攀越峰峋的山脉
我畅游深邃的大海（我想高唱“哈莱路亚”）
我说过我可以为你做任何事
我想对你说我愿意

扩招
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
话梅杂志&3DM SMV www.plumbook.cn

13 《.hack》TV 版片尾曲

优しい夜明け（温柔的黎明）

演唱：石川千亚记

永远探す君は移り气な梦見人	永远寻找着的你是不可捉摸的梦中人
浮气な梦にすがり貴方は何处へ行く	穿梭在多变的梦中，你到底在何方
黄昏开く键を探して月の影	寻找打开黄昏的钥匙
届かないまま泣いた私は何处へ行く	不能到达月影哭泣的我到底何去何从
二人の瞳に秘密失くしても	即使秘密在两人眼中消失
重ねた腕をほどきはしないわ	也不会分开我们交错的臂腕
一月の苍い月朝焼け隐してよ	一月的苍月藏在朝霞中
終わるはずのない夜に优しい夜明け	在本应没有结束的夜里渐渐迎来黎明
近づく程に痛む恋の重さのせいで	因为如此接近恋爱的沉重
离れすぎてた胸を自由と呼んでいた	呼唤相隔太远胸中的自由
暗い场所にだけ光るものがあると	只要黑暗的地方存在一点光明
小さな窗の远く見つめてた	就能看见远处那小小的窗户
一月の苍い月どこまで落ちて行く	一月的苍月落向何方
終わるはずのない恋に优しい夜明け	在本应没有结束的夜里渐渐迎来黎明
一月の苍い月朝焼け隐してよ	一月的苍月藏在朝霞中
終わるはずのない夜に优しい夜明け	在本应没有结束的夜里渐渐迎来黎明

15 《樱大战 4》ENDING 歌曲

君よ花よ（如花似你）

作词：广井王子
作曲：田中公平
主唱：陶山章央

花の命は短くて	花的生命如此短暂
梦見る月日は　驱かけ足で过ぎゆく	梦幻般的日子 也同样匆匆消逝
ああ　残酷な时间（とき）よ　无慈悲なるもの	啊……　无情的时间哟 毫无怜悯之心
だが　我が胸に 开き夸る 君よ花よ	而在我的胸中 永远绽放着的 惟有你与那樱花
花の命は短くて	花的生命如此短暂
野へんに开く花よ 名もなき花たちよ	原野上盛开的鲜花哟 默默无闻的花儿哟
花の命は短くて	花的生命如此短暂
命の限りに 开き夸れ	终其一生 绚烂开放
花の命は短くて	花的生命如此短暂
美しくいよう いまを生きて生きて	诉说着美丽 尽情怒放
花の命は短くて	花的生命如此短暂
眩しく辉く 春の花よ	眼花缭乱灿烂生辉 春天的花儿哟
ああ はじめて出会いし あの日の想う	啊…… 怀念起我们初次相逢的那天
いま 我が胸に 开き夸る 君よ花よ	如今在我的胸中 永远绽放着的 惟有你与那樱花
泪の数だけ 喜びがある	只要有泪珠 便会有喜悦
あなたはそれを 教えてくれた	是你教会了我这些
命の尊さ 命の素晴らしさ	生命的重要 生命的可贵
この想いを 永久に开かせよう	就让这思念 永远绽放不谢吧
花の命は短くて	花的生命如此短暂
战いを终えて 人よ　恋を语れ	战争终结之后 朋友哟 倾诉恋情吧
花の命は短くて	花的生命如此短暂
秘めたる想いは 我が胸に	在我的胸中 珍藏着宝贵的思念
男と女に 恋が生まれて	恋爱诞生于男女之间
人の命は 辉いている	人的生命也因此而灿烂光辉
すべての未来を いまこそ抱きしめて	趁着现在 紧紧拥抱所有的未来
热い心 歌おう 高らかに	高声歌唱火热的心灵
别れの数だけ 出会いがある	只要有离别 便会有相逢
あなたはそれを 教えてくれた	是你教会了我这些
命の辉き 命の广がりを	生命的闪亮 生命的宽广
この想いを 永久に开かせよう	就让这思念 永远绽放不谢吧
泪の数だけ 喜びがある	只要有泪珠 便会有喜悦
あなたはそれを 教えてくれた	是你教会了我这些
ああ 花よ 君は花	啊…… 樱花哟 你就是那樱花
我が胸に 开きつづける	在我胸中 永远绽开
命の尊さ 命の素晴らしさ	生命的重要 生命的可贵
この想いを 永久に开かせよう	就让这思念 永远绽放不谢吧
我が命の花よ 君よ花よ	我的生命之花哟 惟有你与那樱花

特别推荐

16 《BUST A MOVE 2》SHORTY BGM

ひざしの奥のハッピーハート（阳光下的好心情）

演唱：宫川爱

会いたいよ　焦れてる　いつでも	想见你 我是如此焦急 无论何时
なぜか胸の奥　ぐんと赤くなるよ	为什么我的胸中突然热血涌动
ねえ、甘い思いが飞び出す	喂，我有一个很好的想法
日差しのシャワーを探したいから	一起去寻找日光浴吧
风がくすぐる　一人じゃもう要られはしないよ	风吹在身上是那么痒 我再也不想独自一人
狭い町では踊りきれない飞び出してみよう	我想奔向狭小的城镇尽情跳舞
会いたいよ　ヴァイブで知らせて	想见你 让波浪通知你
恋のビートの空　波が溢れている	恋爱节拍的空中 到处都是波浪
そう、摇れる心のラクガキ	对，那是颤抖的心的涂鸦
谁かの瞳を染め上げたいね	我想将它涂在谁的眼睛里
早いリズムが季节に合う　试してみたいよ	轻快的节拍合着季节 我真想尝试一下
焦るテンポも悪くはない始まる时には	就在那急促的节奏开始的时候
会いたいよ睫毛も润んで	想见你 我的睫毛湿润了
梦をカールしてる虹が瞬きして	笼罩梦境的彩虹闪烁着
ねえ、とける言叶のキャラメル	喂，融化语言的奶糖
口に放るから　微笑みかけて	放在口中 带着微笑
真夜の中歩いて　ヘーベンを探そう	漫步在午夜 寻找天堂
まぶたの里　照らす知らせ　見つけ出そう	去寻找那眼睑背面闪烁的消息
会いたいシグナル传えて	想见你 发出了信号
青いキュットな空　ずっと探してるよ	我一直在寻找 那湛蓝的天空
ねえ、休み时间も休まず	喂，休息的时间也不歇息
千切れ云の向こう見つめてるから	凝视那丛云的彼岸
メロディたち溢れ　見知らぬ朝が来るから	四处充满旋律 因为有未知的清晨来临
拔け驱けてもすぐにキャッチしてみようよ	就算随即而逝 也会立刻抓住
风が骚ぐよ　一人じゃもいられはしない	风在骚动 我再也不想独自一人
狭い町では我慢できない　飞び出してみよう	在狭小的城镇 我无法忍耐 我要出去
会いたいよ　待っている　いつでも	想见你 我等你 无论何时
响く胸の音押さえ切れなくなる	激荡的胸中，敲打着无法抑制的声响
ねえ、甘い思いのあやとり	喂，甜蜜回忆的翻花绳
日差しのシネマにうつし出したい	我想让它在阳光的电影里上映
大きな地图开いて秘密を探そう	去寻找打开巨大地图的秘密
どんな无知も怖がらずに抱きしめよう	不管是什么未知的恐惧，我都会去拥抱它
会いたいよ焦れてるいつでも	想见你 我是如此焦急 无论何时
なぜか胸の奥グンと赤くなるよ	为什么我的胸中一下子变红
ねえ、甘い思いが飞び出す	喂，我有一个很好的想法
日差しのシャワーを探してたいよ	一起去寻找日光浴吧
会いたいよヴァイブで知らせて	想见你 让波浪通知你
恋のビートの空　波が溢れている	恋爱节拍的空中 到处都是波浪
そう、摇れる心のラクガキ	对，那是颤抖的心的涂鸦
谁かの瞳を染め上げたいね	我想将它涂在谁的眼睛里
探しているよ探しているよ	去寻找吧去寻找吧

www.plumbook.cn

Email:ucg@ucg.com.cn　请在电子邮件的主题中或平信的信封上注明“应聘”字样。　扩招

文：冯兴

《游戏机实用技术》攻略索引

(2000 年 1 月至 2002 年 12 月 B)

有不少读者反映，玩一些老游戏时想在以前的杂志上找攻略需要一本本的翻，十分麻烦。应广大读者要求，为方便大家查找资料，我们特此放送“攻略索引”一份，其中包含了2000年1月至2002年2月A为止杂志中出现的所有有攻略可循的游戏。只要是在“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”栏目中出现的游戏完全收录，并按照游戏类型及字母顺序排列，查找起来还是很方便的。特别感谢热心读者冯兴的大力支持，为广大读者办了件实事。希望这份索引能成为各位玩家的好帮手。

ACT（动作类）	机种	所在期数－栏目－页数
007 The world is not enough	PS	2001年1月（总第26期）－秘技－P111
BLADE ARTS	PS	2000年11月（总第24期）－攻略透解－P63
CITY CRISIS	PS	2001年10月A（总第40期）－秘技－P68
DOOM	GBA	2002年1月A（总第46期）－秘技－P44
GEAR 战士 电童	PS	2001年6月A（总第32期）－特快专递－P28
JOJO 冒险奇遇 黄金的旋风	PS2	2002年9月A（总第62期）－特快专递－P48
		2002年9月B（总第63期）－研究中心－P65
METAL GEAR SOLID Chost babel	GBC	2000年7月（总第20期） －攻略透解－P50
		2000年8月（总第21期）－秘技－P96
METAL GEAR SOLID	PS	2001年2月（总第27期）－秘技－P110
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
METAL GEAR SOLID 国际版 (VR MISSION)	PS	2001年7月A（总第34期）－秘技－P67
		2003年1月A(总第70期)－研究中心－P68
METAL GEAR SOLID 2 Sons of liberty	PS2	2001年4月（总第29期）－特快专递－P48
		2001年12月B（总第45期）－攻略透解－P45
		2002年1月A（总第46期）－攻略透解－P61
		2002年1月B（总第47期）－攻略透解－P48
		2002年2月A（总第48期）－攻略透解－P52
		2002年2月B（总第49期）－攻略透解－P46
		2002年3月AB（总第50、51期）－研究中心－P107
METAL GEAR SOLID 2 Substance	PS2/Xbox	2003年2月A(总第72期)－攻略透解－P54
		2003年2月A(总第72期)－秘技－P69
MGS2 制作特辑	PS2	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P50
PACMAN WORLD 20TH ANNIVERSARY	PS	2000年1月（总第14期）－秘技－P89
POWER STONE2	DC	2000年6月（总第19期）－特快专递－P24
PIKMIN	NGC	2001年12月B（总第45期）－特快专递－P44
RAGINGBLESS 降魔默示录	PS2	2002年7月B（总第59期）－特快专递－P40－秘技－P63
		2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
		2002年12月B（总第69期）－秘技－P69
STAR GLADIATOR 2	DC	2001年2月（总第27期）－秘技－P110
SOCOM：海豹突击队	PS2	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P49
TOMORROW NEVER DIES	PS	2000年2月（总第15期）－秘技－P88
WINBACK	N64	2000年1月（总第14期）－秘技－P88
ZOMBIE REVENGE	DC	2000年3月（总第16期）－秘技－P88
暗黑之心	PS	2001年12月B（总第45期）－攻略透解－P60
阿尔戈斯战士	PS2	2003年1月B（总第71期)－攻略透解－P35
保镖	PS2	2001年2月（总第27期）－研究中心－P88
北斗之拳	PS	2000年12月（总第25期）－特快专递－P54
		2001年1月（总第26期）－秘技－P110
苍魔灯	PS	2000年3月（总第16期）－秘技－P89
传说的斯塔菲	GBA	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P44
		2002年9月A（总第62期）－特快专递－P52
沉默的爆破手	PS	2002年8月A（总第60期）－攻略透解－P61
成龙 特技王	PS	2002年10月A（总第64期）－攻略透解－P60
东巴！野性的历险	PS	2000年1月（总第14期）－攻略透解－P68－秘技－P88
大盗伍佑卫门 新世代袭名	PS	2002年2月B（总第49期）－特快专递－P30
		2002年4月A（总第52期）－研究中心－P70
大逃亡	PS2	2003年2月A(总第72期)－特快专递－P40
飞龙 1+2	PS	2000年5月（总第18期）－攻略透解－P68
风之克罗诺亚 2	PS2	2002年2月B（总第49期）－秘技－P69
风之克罗诺亚 G2 梦之冠军・锦标赛	GBA	2002年9月B（总第63期）－特快专递－P44
		2002年11月B（总第67期）－研究中心－P67
怪物公司	GBA	2002年1月B（总第47期）－秘技－P38
古惑狼 GBA	GBA	2002年5月B（总第55期）－研究中心－P65
鬼眼狂刀	PS	2003年2月A(总第72期)－秘技－P69
鬼泣	PS2	2001年5月B（总第31期）－特快专递－P36
		2001年10月A（总第40期）－攻略透解－P43
		2003年2月A(总第72期)－秘技－P69
海豚 ECCO 未来的守护者	DC	2002年9月B（总第63期）－攻略透解－P50
合金弹头 X	PS	2001年4月（总第29期）－秘技－P110
合金之枪	GBA	2002年11月B（总第67期）－特快专递－P47
激斗 ADVANCE 金太郎的复仇	GBA	2002年12月A（总第68期）－特快专递－P43
黑超特警组 2	GBA	2002年9月B（总第63期）－秘技－P63
横行霸道 3	PS2	2002年1月A（总第46期）－秘技－P44
		2002年7月B（总第59期）－秘技－P63
横行霸道：罪恶之城	PS2	2002年12月B（总第69期）－特快专递－P36
筋肉番付 GB2	GBC	2001年1月（总第26期）－秘技－P110
街头涂鸦	DC	2000年9月（总第22期）－特快专递－P23
机动战士高达 连邦对吉翁 DX	PS2	2002年2月A（总第48期）－秘技－P45
机动战士高达战记	PS2	2002年9月B（总第63期）－特快专递－P39－秘技－P63
狡狐大冒险	PS2	2002年11月B（总第67期）－特快专递－P44
快打旋风 ONE	GBA	2001年7月B（总第35期）－秘技－P67
洛克人 X2	GBC	2002年1月B（总第47期）－秘技－P38
洛克人 X4	PS	2000年12月（总第25期）－研究中心－P83
洛克人 X5	PS	2001年1月（总第26期）－攻略透解－P64
洛克人 X6	PS	2002年1月A（总第46期）－攻略透解－P55
		2002年1月B（总第47期）－攻略透解－P39
		2002年2月A（总第48期）－研究中心－P43－秘技－P45
洛克人 ZERO	GBA	2002年6月A（总第56期）－特快专递－P32
		2002年6月B（总第57期）－研究中心－P62
洛克人和佛尔特	GBA	2002年9月B（总第63期）－特快专递－P43
烙印战士 BERSERK	DC	2000年3月（总第16期）－秘技－P89
超级马里奥 BROS DX	GBC	2001年1月（总第26期）－秘技－P110
马里奥 ADVANCE	GBA	2001年5月B（总第31期）－秘技－P79
		2001年6月A（总第32期）－秘技－P78
超级马里奥 ADVANCE 2	GBA	2002年1月B（总第47期）－特快专递－P26
超级马里奥 ADVANCE 3 耀西岛	GBA	2002年11月A（总第66期）－特快专递－P51
		2002年12月A（总第68期）－秘技－P69
		2003年1月A(总第70期)－秘技－P69
阳光马里奥	NGC	2002年9月A（总第62期）－特快专递－P42－秘技－P67
蒙面超人 AGITO	PS	2002年2月B（总第49期）－秘技－P69
		2002年3月AB（总第50、51期）－秘技－P106
马克西莫	PS2	2002年2月A（总第48期）－特快专递－P29
		2002年5月A（总第54期）－秘技－P71
皮诺比和菲比	GBA	2002年8月B（总第61期）－特快专递－P38
忍	PS2	2002年12月B（总第69期）－特快专递－P34
		2003年1月A(总第70期)－研究中心－P66
		2003年1月B（总第71期）－秘技－P68
		2003年2月A(总第72期)－秘技－P69
恶魔城年代记	PS	2001年7月B（总第35期）－研究中心－P64
恶魔城——月之轮回	GBA	2001年5月B（总第31期）－秘技－P79
		2001年8月A（总第36期）－攻略透解－P54
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
		2002年6月B（总第57期）－秘技－P65
		2002年8月B（总第61期）－秘技－P63
恶魔城 X 月下夜想曲	PS	2001年4月（总第29期）－攻略透解－P75
		2002年5月A（总第54期）－秘技－P71
		2003年2月A(总第72期)－研究中心－P64
恶魔城——白夜协奏曲	GBA	2002年7月B（总第59期）－攻略透解－P49－秘技－P63
		2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
		2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
三国战纪 2	ARC	2001年2月（总第27期）－秘技－P111
		2001年4月（总第29期）－秘技－P110
三国战纪 2 飞龙在天	ARC	2002年12月A（总第68期）－秘技－P69
索尼克大冒险 2	DC	2001年8月A（总第36期）－攻略透解－P46
		2001年8月B（总第37期）－研究中心－P60－秘技－P65
		2001年10月A（总第40期）－研究中心－P66
索尼克 ADVANCE	GBA	2002年5月B（总第55期）－秘技－P72
		2002年11月B（总第67期）－秘技－P72
侍	PS2	2002年4月A（总第52期）－特快专递－P42
		2002年5月A（总第54期）－秘技－P71
神奇铁金刚	GBC	2001年7月A（总第34期）－特快专递－P47
脱狱潜龙	Xbox	2003年1月B（总第71期)－特快专递－P25
铳墓	PS2	2002年5月A（总第54期）－前线狙击－P16
		2002年9月A（总第62期）－特快专递－P50
天诛	PS	2002年1月A（总第46期）－研究中心－P43
		2002年6月A（总第56期）－秘技－P71
		2002年8月A（总第60期）－攻略透解－P62
天诛 忍凯旋	PS	2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
天诛 忍百选	PS	2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
天诛 2	PS	2000年11月（总第24期）－特快专递－P50－秘技－P84

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

		2000年12月（总第25期）－秘技－P112
（美版）		2001年1月（总第26期）－秘技－P111
（美版＆日版）		2001年2月（总第27期）－秘技－P111
（日版）		2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
悟空降魔录 齐天大圣篇	GBC	2001年8月A（总第36期）－特快专递－P42
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
蚁	PS2	2001年9月A（总第38期）－特快专递－P32
		2001年9月B（总第39期）－秘技－P63
瓦里奥大陆2	GB	2002年6月A（总第56期）－攻略透解－P63
瓦里奥世界	NGC	2002年10月A（总第64期）－秘技－P65
星之卡比 梦之泉DX	GBA	2002年12月A（总第68期）－特快专递－P44
		2003年1月A（总第70期）－秘技－P69
银河战士　融合	GBA	2002年12月B（总第69期）－攻略透解－P46
装甲核心2	PS2	2000年10月（总第23期）－秘技－P107
装甲核心2 另一个年代	PS2	2001年7月A（总第34期）－秘技－P67
装甲核心3	PS2	2002年5月B（总第55期）－特快专递－P24－秘技－P72
		2002年6月A（总第56期）－秘技－P71
重金属	DC	2001年8月B（总第37期）－特快专递－P40
终结者 命运之曙光	PS2	2002年11月B（总第67期）－特快专递－P46
钻子先生G	PS	2002年1月A（总第46期）－特快专递－P38
		2002年2月A（总第48期）－秘技－P45
		2002年3月AB（总第50、51期）－秘技－P106
钻子先生Ace	GBA	2002年10月A（总第64期）－特快专递－P50
蜘蛛人	PS	2000年10月（总第23期）－秘技－P106
蜘蛛人	DC	2001年6月B（总第33期）－秘技－P79
蜘蛛人2 电磁狂魔	PS	2001年11月B（总第43期）－特快专递－P30
		2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
战斗封神	NGC	2002年7月B（总第59期）－秘技－P63
超战斗封神	PS2	2003年1月A（总第70期）－特快专递－P33
捉猴2	PS2	2002年9月A（总第62期）－攻略透解－P46
指环王：双塔	PS2	2003年1月A（总第70期）－特快专递－P35
战斗女王	PS2	2002年9月B（总第63期）－特快专递－P38
真·三国无双	PS2	2000年10月（总第23期）－秘技－P106
		2000年11月（总第24期）－秘技－P84
真·三国无双2	PS2	2001年11月A（总第42期）－秘技－P76
		2001年12月A（总第44期）－研究中心－P66
		2002年1月A（总第46期）－研究中心－P42
		2002年6月B（总第57期）－秘技－P65
		2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
（美版）		2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
		2002年9月B（总第63期）－秘技－P63
	Xbox	2002年11月B（总第67期）－秘技－P72
真·三国无双2中文版	PS2	2002年10月A（总第64期）－攻略透解－P56
真·三国无双2猛将传	PS2	2002年10月A（总第64期）－特快专递－P46
		2002年10月B（总第65期）－攻略透解－P60
		2002年11月A（总第66期）－研究中心－P70
		2002年11月B（总第67期）－研究中心－P71
		2003年1月B（总第71期）－秘技－P68

ARPG（动作角色扮演类）	机种	所在期数－栏目－页数
EVERGRACE 2	PS2	2001年10月A（总第40期）－秘技－P68
Napple Tale	DC	2000年12月（总第25期）－特快专递－P51
暗黑编年史	PS2	2003年1月A（总第70期）－秘技－P69
		2003年1月B（总第71期）－攻略透解－P50
风来之西林外传 女剑士飞鸟见参	DC	2002年4月A（总第52期）－攻略透解－P43
		2002年5月A（总第54期）－研究中心－P70
光明之魂	GBA	2002年5月A（总第54期）－特快专递－P24－秘技－P71
		2002年5月B（总第55期）－研究中心－P69－秘技－P72
		2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
寄生前夜	PS	2000年11月（总第24期）－攻略透解－P71－秘技－P84
		2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
洛克人EXE	GBA	2001年9月A（总第38期）－秘技－P66
洛克人EXE2	GBA	2002年2月A（总第48期）－特快专递－P26
罗德岛战记——邪神降临	DC	2001年6月B（总第33期）－秘技－P79
		2002年4月B（总第53期）－秘技－P68
雷弩机兵	PS	2002年6月A（总第56期）－攻略透解－P61
偶然遗迹	PS	2000年11月（总第24期）－特快专递－P48
		2000年12月（总第25期）－秘技－P111
		2001年2月（总第27期）－秘技－P110
		2001年3月（总第28期）－研究中心－P87
圣剑传说	PS	2000年1月（总第14期）－秘技－P89
		2000年12月（总第25期）－攻略透解－P71
塞尔达传说 梦见岛	GB	2001年7月A（总第34期）－秘技－P67
塞尔达传说 风之杖	NGC	2003年1月B（总第71期）－攻略透解－P38－秘技－P68
		2003年2月A（总第72期）－攻略透解－P61
		2003年2月A（总第72期）－秘技－P69
塞尔达传说 A LINK TO THE PAST	GBA	2003年1月B（总第71期）－攻略透解－P54
塞尔达传说之不可思议的果实 大地之章 时空之章	GBC	2001年6月A（总第32期）－秘技－P78

特鲁尼克大冒险2 ADV	GBA	2002年2月A（总第48期）－攻略透解－P46
		2002年2月B（总第49期）－研究中心－P67
		2002年10月B（总第65期）－秘技－P63
王国之心	PS2	2002年5月B（总第55期）－黄金珍藏别册－P24
		2002年6月A（总第56期）－研究中心－P64－秘技－P71
（美版）		2002年10月B（总第65期）－秘技－P63
王国之心 最终混合版	PS2	2003年2月A（总第72期）－攻略透解－P45
		2003年2月A（总第72期）－秘技－P69
武藏传	PS	2001年11月B（总第43期）－攻略透解－P55
		2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
星际火狐大冒险	NGC	2002年11月B（总第67期）－攻略透解－P58
自制机器人GX	GBA	2002年9月B（总第63期）－特快专递－P42
指环王　双塔	GBA	2002年12月B（总第69期）－特快专递－P39

AVG（冒险解谜类）	机种	所在期数－栏目－页数
BLUE STINGER	DC	2001年5月B（总第31期）－秘技－P79
CHASE THE EXPRESS	PS	2000年4月（总第17期）－攻略透解－P60
ILLBLEED	DC	2001年5月B（总第31期）－特快专递－P40
		2001年6月A（总第32期）－攻略透解－P47
		2001年6月B（总第33期）－研究中心－P66
ICO	PS2	2001年12月A（总第44期）－特快专递－P43
		2002年3月AB（总第50、51期）－攻略透解－P125
REVIVE……苏生	PS	2000年1月（总第14期）－秘技－P89
阿空卡瓜雪岭危机	PS	2000年8月（总第21期）－攻略透解－P38
逮捕令 you are under arrest	PS	2001年5月B（总第31期）－特快专递－P42
光之岛	PS	2000年1月（总第14期）－特快专递－P41
鬼屋魔影 新的噩梦	PS	2001年7月A（总第34期）－攻略透解－P62
		2001年7月B（总第35期）－攻略透解－P60
鬼武者	PS2	2001年3月（总第28期）－特快专递－P58－秘技－P111
		2001年4月（总第29期）－秘技－P110
鬼武者2	PS2	2002年4月B（总第53期）－特快专递－P31
		2002年5月A（总第54期）－秘技－P71
		2002年5月B（总第55期）－研究中心－P64
		2002年6月A（总第56期）－秘技－P71
		2002年12月B（总第69期）－研究中心－P64
古墓丽影 The Last Revelation	PS	2000年2月（总第15期）－秘技－P89
古墓丽影历代记	PS	2001年1月（总第26期）－攻略透解－P70－秘技－P111
虹吸战士3	PS	2001年11月B（总第43期）－攻略透解－P49
		2001年12月A（总第44期）－攻略透解－P45
		2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
哈利·波特与魔法石	PS	2002年1月A（总第46期）－特快专递－P40
寄生前夜2	PS	2000年2月（总第15期）－特快专递－P26
		2000年3月（总第16期）－攻略透解－P44
寂静岭	PS	2001年10月B（总第41期）－攻略透解－P52
寂静岭2	PS2	2001年11月B（总第43期）－秘技－P73
		2001年12月A（总第44期）－特快专递－P38
		2002年1月B（总第47期）－秘技－P38
寂静岭2 最期之诗	PS2	2002年8月B（总第61期）－攻略透解－P52
绝体绝命都市	PS2	2002年6月A（总第56期）－特快专递－P22
		2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
剑风传奇 卡兹之怒	DC	2002年10月A（总第64期）－攻略透解－P61
恐惧反应	PS	2001年3月（总第28期）－攻略透解－P71
		2001年4月（总第29期）－攻略透解－P70－秘技－P111
恐龙危机2	PS	2000年10月（总第23期）－攻略透解－P37
		2000年11月（总第24期）－攻略透解－P76
		2000年12月（总第25期）－秘技－P112
		2001年10月A（总第40期）－研究中心－P65
恐怖惊魂夜2	PS2	2002年9月A（总第62期）－特快专递－P51
跨过俺的尸体	PS	2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
凯恩的遗产·灵魂吸收者	DC	2002年7月B（总第59期）－攻略透解－P61－秘技－P63
铃木爆发	PS	2000年9月（总第22期）－特快专递－P21
零	PS2	2002年3月AB（总第50、51期）－秘技－P106
猎头者	DC	2001年12月B（总第45期）－攻略透解－P54
		2002年1月A（总第46期）－攻略透解－P56
		2002年1月B（总第47期）－攻略透解－P66
末世纪吸血鬼	PS	2000年3月（总第16期）－特快专递－P32
		2001年4月（总第29期）－攻略透解－P80
		2001年6月B（总第33期）－秘技－P79
漫画同人会	DC	2002年3月AB（总第50、51期）－攻略透解－P117
		2002年4月A（总第52期）－攻略透解－P47
		2002年4月B（总第53期）－攻略透解－P51
逆转裁判	GBA	2001年12月B（总第45期）－特快专递－P40
逆转裁判2	GBA	2002年12月A（总第68期）－特快专递－P46
青之6号	DC	2000年11月（总第24期）－特快专递－P46
莎木	DC	2000年3月（总第16期）－攻略透解－P36－秘技－P88
		2002年3月AB（总第50、51期）－攻略透解－P130
		2003年1月A（总第70期）－研究中心－P64
莎木II	DC	2001年10月B（总第41期）－攻略透解－P33
		2001年11月A（总第42期）－攻略透解－P40
		2001年11月B（总第43期）－攻略透解－P33

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

		2001年12月A（总第44期）－秘技－P69
		2002年3月AB（总第50、51期）－攻略透解－P131
		2002年12月A（总第68期）－秘技－P69
	Xbox	2003年1月B（总第71期）－研究中心－P67
生化危机 0	NGC	2002年6月A（总第56期）－特快专递－P26
		2002年12月B（总第69期）－攻略透解－P56
		2003年1月A（总第70期）－攻略透解－P58
		2003年1月B（总第71期）－秘技－P68
生化危机 新生版	NGC	2002年5月A（总第54期）－特快专递－P21
		2002年5月B（总第55期）－特快专递－P21
		2002年6月A（总第56期）－特快专递－P23
		2002年6月B（总第57期）－特稿－P30－秘技－P65
生化危机代号维罗尼卡	DC	2000年4月（总第17期）－攻略透解－P36
		2000年5月（总第18期）－攻略透解－P52
		2000年9月（总第22期）－秘技－P102
		2000年12月（总第25期）－研究中心－P86
生化危机代号维罗尼卡完全版	DC/PS2	2001年5月A（总第30期）－攻略透解－P47
生化危机 3	PS	2000年1月（总第14期）－秘技－P89
		2000年7月（总第20期）－秘技－P96
		2001年2月（总第27期）－攻略透解－P84
时空分裂者 2	PS2	2002年12月B（总第69期）－秘技－P69
我的暑假	PS	2000年8月（总第21期）－特快专递－P8
		2002年7月B（总第59期）－攻略透解－P57
我的暑假 2	PS2	2002年8月B（总第61期）－特快专递－P34
		2002年9月A（总第62期）－攻略透解－P58
		2002年12月B（总第69期）－研究中心－P61
心跳回忆 2 外传 暑假热舞	PS	2000年11月（总第24期）－特快专递－P47
		2000年12月（总第25期）－秘技－P112
心跳回忆 2 外传 跃动的文化祭	PS	2001年5月B（总第31期）－特快专递－P38
心跳回忆 2 外传 回忆之钟再度响起	PS	2001年11月B（总第43期）－攻略透解－P52
心跳回忆剧场系列 vol.3 启程之诗	PS	2001年12月B（总第45期）－攻略透解－P64
钟楼 3	PS2	2003年1月B（总第71期）－攻略透解－P46

ETC（其它类）	机种	所在期数－栏目－页数
BASHI BASHI SPECIAL3·迈向冠军	PS	2000年9月（总第22期）－秘技－P102
GET BASS	DC	2001年3月（总第28期）－秘技－P111
数码暴龙	PS	2000年4月（总第17期）－秘技－P90
		2001年3月（总第28期）－秘技－P110
死亡弹珠台	GBA	2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
		2002年11月B（总第67期）－秘技－P72

FTG（格斗类）	机种	所在期数－栏目－页数
BOOM BOTS	PS	2000年1月（总第14期）－特快专递－P42
CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000	DC/ARC	2000年10月（总第23期）－特快专递－P30
		2000年11月（总第24期）－攻略透解－P75
CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000 PRO	DC	2001年7月B（总第35期）－特快专递－P35
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
CAPCOM VS SNK 2 百万之战 2001	ARC/PS2/DC	2001年10月B（总第41期）－研究中心－P63
		2001年11月A（总第42期）－研究中心－P62
		2001年11月B（总第43期）－研究中心－P69
		2001年12月B（总第46期）－研究中心－P68
MARVEL VS CAPCOM	PS	2000年1月（总第14期）－秘技－P89
ONE PIECE	PS	2001年5月A（总第30期）－秘技－P79
ONE PIECE 伟大的战斗！ 2	PS	2002年5月A（总第54期）－特快专递－P26
		2002年5月B（总第55期）－秘技－P72
READY TO RUMBLE BOXING:ROUND2	DC	2001年1月（总第26期）－秘技－P111
		2001年2月（总第27期）－秘技－P110
		2001年12月A（总第44期）－秘技－P69
VR 战士 3tb	DC	2001年4月（总第29期）－秘技－P111
VR 战士 4	PS2	2002年4月A（总第52期）－特快专递－P38
		2002年4月B（总第53期）－研究中心－P64
		2002年5月A（总第54期）－研究中心－P69
		2002年5月B（总第55期）－研究中心－P68
X-MAN:Mutant Academy 2	PS	2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
X TV animation X 命运的选择	PS	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P46
街霸 EX2 plus	PS	2000年3月（总第16期）－秘技－P88
		2000年4月（总第17期）－秘技－P90
		2000年8月（总第21期）－秘技－P96
街头霸王 III 三度冲击	DC	2000年9月（总第22期）－攻略透解－P37－秘技－P102
街霸 ALPHA	GBC	2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
超级街头霸王 2X	DC	2001年3月（总第28期）－秘技－P110
超级街霸 2X 挑战者	GBA	2001年9月A（总第38期）－秘技－P66
		2001年11月A（总第42期）－秘技－P76
		2001年12月B（总第45期）－特快专递－P41
街霸 ZERO 3 ↑	GBA	2002年11月B（总第67期）－攻略透解－P62
格斗之王 99	DC/PS	2000年6月（总第19期）－攻略透解－P48－秘技－P96
		2000年7月（总第20期）－秘技－P96
	DC	2002年8月B（总第61期）－秘技－P63
格斗之王 2000	ARC	2000年9月（总第22期）－特稿－P33－秘技－P102
		2000年10月（总第23期）－秘技－P106
		2000年11月（总第24期）－攻略透解－P78
		2000年12月（总第25期）－研究中心－P80
		2001年6月B（总第33期）－秘技－P79
	DC	2002年9月A（总第62期）－研究中心－P65
	PS2	2003年1月A（总第70期）－秘技－P69
格斗之王 2001	ARC	2002年1月A（总第46期）－攻略透解－P50
		2002年2月A（总第48期）－研究中心－P38
		2002年3月AB（总第50、51期）－研究中心－P98
格斗之王 2002	ARC	2002年11月B（总第67期）－攻略透解－P54
格斗之王 EX	GBA	2002年2月A（总第48期）－特快专递－P24
		2002年3月AB（总第50、51期）－研究中心－P102
格斗之蛇 2	DC	2001年3月（总第28期）－秘技－P111
口袋战士	PS	2002年6月A（总第56期）－攻略透解－P60
灵魂能力	DC	2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
恶魔战士	DC	2000年10月（总第23期）－秘技－P106
饿狼传说 狼之标记	ARC	2000年2月（总第15期）－攻略透解－P74
		2000年3月（总第16期）－秘技－P89
燃烧吧！正义学园	ARC/DC	2001年1月（总第26期）－特快专递－P38
		2001年2月（总第27期）－秘技－P111
		2001年7月A（总第34期）－秘技－P67
死或生	PS	2002年7月B（总第59期）－攻略透解－P62
死或生 2	DC/PS2	2000年5月（总第18期）－秘技－P88
		2000年8月（总第21期）－秘技－P96
		2000年11月（总第24期）－攻略透解－P66
		2000年12月（总第25期）－攻略透解－P64
		2001年1月（总第26期）－研究中心－P76
		2002年3月AB（总第50、51期）－秘技－P106
		2002年6月A（总第56期）－秘技－P71
		2002年12月B（总第69期）－研究中心－P68
死或生 3	Xbox	2002年4月B（总第53期）－秘技－P68
通灵王 通灵士之魂	PS	2002年8月B（总第61期）－特快专递－P40－秘技－P63
铁拳 TT	PS2	2000年5月（总第18期）－特快专递－P50－秘技－P88
		2001年10月B（总第41期）－秘技－P72
铁拳 4	PS2	2002年5月A（总第54期）－攻略透解－P44
		2002年5月B（总第55期）－研究中心－P66－黄金珍藏别册－P3
		2002年6月A（总第56期）－研究中心－P66
		2002年6月B（总第57期）－研究中心－P64
		2002年7月B（总第59期）－研究中心－P64
		2002年8月B（总第61期）－秘技－P63
		2002年12月A（总第68期）－研究中心－P64
铁拳 ADVANCE	GBA	2002年2月A（总第48期）－特快专递－P19
		2002年4月A（总第52期）－秘技－P71
月华的剑士	DC	2001年2月（总第27期）－秘技－P111
		2001年6月B（总第33期）－秘技－P79
月华的剑士 2	ARC/DC	2001年6月B（总第33期）－研究中心－P61
血腥咆哮 2	PS	2002年6月B（总第57期）－攻略透解－P58
血腥咆哮 3	PS2	2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
		2002年2月B（总第49期）－秘技－P69
血腥咆哮 EXTREME	NGC	2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
罪恶装备 X	DC	2001年2月（总第27期）－攻略透解－P63
罪恶装备 X plus	PS2	2002年2月A（总第48期）－特快专递－P22－秘技－P45
罪恶装备 X ADVANCE EDITION	GBA	2002年3月AB（总第50、51期）－特快专递－P71
致命格斗：死亡联盟	Xbox	2003年1月B（总第71期）－特快专递－P30－秘技－P68

FPS（第一人称射击类）	机种	所在期数－栏目－页数
007 夜火	PS2	2003年1月B（总第71期）－特快专递－P28
UNREAL TOURNAMENT	DC	2001年6月A（总第32期）－秘技－P78
恐龙猎人 进化	PS2	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P48－秘技－P63
		2002年11月A（总第66期）－秘技－P71
		2002年12月A（总第68期）－秘技－P69
荣誉勋章 前线	PS2	2002年7月B（总第59期）－特快专递－P41－秘技－P63
		2002年9月B（总第63期）－攻略透解－P48
银河战士	NGC	2003年1月B（总第71期）－特快专递－P29

MUG（音乐类）	机种	所在期数－栏目－页数
BEATMANIA GB Cacha mixs 2	GBC	2001年1月（总第26期）－秘技－P111
DDR EXTRA MIX	PS	2001年8月A（总第36期）－秘技－P67
DDR 2nd	ARC	2001年4月（总第29期）－秘技－P111
DDR 3rd MIX	PS	2000年8月（总第21期）－秘技－P96
		2000年11月（总第24期）－秘技－P84
DDR 4th MIX	PS	2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
DDR 5th MIX	PS	2001年11月B（总第43期）－秘技－P73
DREAM AUDITION	PS2	2000年10月（总第23期）－秘技－P107
POP'N MUSIC ANIMATION	PS	2000年9月（总第22期）－特快专递－P22
POP'N MUSIC GB	GBC	2001年1月（总第26期）－秘技－P111
Rez	PS2/DC	2002年1月A（总第46期）－特快专递－P36
		2002年2月A（总第48期）－秘技－P45
Vib－ribbon	PS	2000年2月（总第15期）－特快专递－P27
太空频道 5	DC	2000年10月（总第23期）－秘技－P106
		2002年6月B（总第57期）－秘技－P65

活梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

太空频道 5 II	DC/PS2	2002 年 4 月 A（总第 52 期）– 特快专递 –P37– 秘技 –P71
		2002 年 6 月 A（总第 56 期）– 秘技 –P71
小甜甜的舞蹈节拍	PS2	2002 年 5 月 B（总第 55 期）– 秘技 –P72

PUZ（方块类）	机种	所在期数 – 栏目 – 页数
PUYO PUYOON 与卡君一起	PS	2000 年 3 月（总第 16 期）– 秘技 –P88
XIGO 骰子热爆	PS2	2003 年 2 月 A(总第 72 期)– 特快专递 –P39
口袋妖怪方块	GB	2001 年 1 月（总第 26 期）– 秘技 –P110
心跳回忆 2 对战方块	PS	2001 年 5 月 A（总第 30 期）– 秘技 –P78
超级泡泡龙 ADVANCE	GBA	2002 年 6 月 A（总第 56 期）– 秘技 –P71
泡泡龙 旧 & 新	GBA	2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 秘技 –P65

RAC（赛车竞速类）	机种	所在期数 – 栏目 – 页数
18 轮大卡车	DC	2000 年 11 月（总第 24 期）– 特快专递 –P52
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P112
AUTO MODELLISTA	PS2	2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 特快专递 –P47
		2002 年 11 月 A（总第 66 期）– 秘技 –P71
DAYTONA USA 2001	DC	2001 年 3 月（总第 28 期）– 秘技 –P111
F355 CHALLENGE	DC	2000 年 10 月（总第 23 期）– 特快专递 –P34– 秘技 –P106
F1 方程式赛车 99	PS	2000 年 3 月（总第 16 期）– 秘技 –P88
GT2	PS	2000年2月(总第15期)–特快专递–P28–攻略透解–P70–秘技–P89
GT3 A 规格	PS2	2001 年 6 月 B（总第 33 期）– 特快专递 –P27
		2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 秘技 –P65
GT 赛车 东京概念车赛 2001	PS2	2002 年 2 月 B（总第 49 期）– 特快专递 –P26
		2002 年 3 月 AB（总第 50、51 期）– 秘技 –P106
GT 赛车 ADVANCE	GBA	2001 年 12 月 A（总第 44 期）– 秘技 –P69
GT 2	GBA	2002 年 7 月 A（总第 58 期）– 秘技 –P67
MOTO GP	PS2	2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
POWER JET RACING 2001	DC	2001 年 7 月 B（总第 35 期）– 秘技 –P67
POCKET GT	GBC	2000 年 3 月（总第 16 期）– 秘技 –P88
PROJECT GOTHAM RACING	Xbox	2003 年 2 月 A(总第 72 期)– 秘技 –P69
RIDGE RACER V	PS2	2000 年 5 月（总第 18 期）– 特快专递 –P46– 秘技 –P88
		2000 年 6 月（总第 19 期）– 秘技 –P96
		2001 年 10 月 B（总第 41 期）– 秘技 –P72
TEST DRIVE 6	PS	2000 年 2 月（总第 15 期）– 秘技 –P89
V– 拉力 2	PS	2000 年 4 月（总第 17 期）– 秘技 –P90
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P112
X–RACING	PS	2002 年 1 月 B（总第 47 期）– 秘技 –P38
超级冲锋车 旧金山	DC	2001 年 8 月 A（总第 36 期）– 特快专递 –P41
超级冲锋车 3	PS2	2002 年 7 月 B（总第 59 期）– 秘技 –P63
		2002 年 8 月 B（总第 61 期）– 秘技 –P63
疯狂摩托	GBA	2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 秘技 –P65
疯狂出租车	DC	2001 年 5 月 A（总第 30 期）– 秘技 –P79
疯狂出租车 2	DC	2001 年 7 月 A（总第 34 期）– 特快专递 –P42
		2001 年 7 月 B（总第 35 期）– 秘技 –P67
		2002 年 4 月增刊（邪道攻略）P18
疯狂出租车 3	Xbox	2002 年 10 月 B（总第 65 期）– 秘技 –P63
马里奥赛车 ADVANCE	GBA	2001 年 10 月 A（总第 40 期）– 秘技 –P68
		2001 年 12 月 B（总第 45 期）– 攻略透解 –P57
世嘉拉力 2	DC	2001 年 1 月（总第 26 期）– 秘技 –P110
世界拉力锦标赛	PS2	2002 年 6 月 A（总第 56 期）– 秘技 –P71
山卡赛车 3	PS2	2002 年 2 月 B（总第 49 期）– 秘技 –P69
首都高 BATTLE2	DC	2000 年 9 月（总第 22 期）– 秘技 –P103
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P112
首都高 BATTLE 0	PS2	2001 年 5 月 B（总第 31 期）– 秘技 –P79

RPG（角色扮演类）	机种	所在期数 – 栏目 – 页数
7 莫尔莫斯骑兵队	PS2	2002 年 12 月 A（总第 68 期）– 攻略透解 –P56– 秘技 –P69
BRAVE SWORD	PS	2000 年 12 月（总第 25 期）– 特快专递 –P52
.hack 感染扩大	PS2	2002 年 8 月 A（总第 60 期）– 秘技 –P64
		2002 年 8 月 B（总第 61 期）– 秘技 –P63
		2002 年 11 月 A（总第 66 期）– 攻略透解 –P60
.hack 恶性变异 vol.2	PS2	2002 年 11 月 A（总第 66 期）– 攻略透解 –P60
		2002 年 11 月 B（总第 67 期）– 研究中心 –P68– 秘技 –P72
.hack 侵食污染 vol.3	PS2	2003 年 1 月 B（总第 71 期）– 攻略透解 –P42
ONI 零 复活	PS	2001 年 5 月 A（总第 30 期）– 攻略透解 –P31
波波罗古罗伊斯物语 2	PS	2000 年 5 月（总第 18 期）– 攻略透解 –P64
波波罗古罗伊斯物语 最初的冒险	PS2	2002 年 8 月 A（总第 60 期）– 特快专递 –P42– 秘技 P64
超时空之轮	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）– 攻略透解 –P67– 秘技 –P88
		2000 年 2 月（总第 15 期）– 攻略透解 –P30– 秘技 –P89
		2000 年 3 月（总第 16 期）– 秘技 –P88
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
沉默的遗迹 四狂神战记外传	GBA	2002 年 4 月 B（总第 53 期）– 攻略透解 –P54
封神演义 2	PS2	2002 年 8 月 B（总第 61 期）– 特快专递 –P36– 秘技 –P63
		2002 年 9 月 A（总第 62 期）– 研究中心 –P64
风之西林 GB2 之沙漠中魔城	GBC	2001 年 10 月 B（总第 41 期）– 攻略透解 –P46
		2001 年 11 月 A（总第 42 期）– 研究中心 –P65
格兰蒂亚 EXTREME	PS2	2002 年 4 月 B（总第 53 期）– 研究中心 –P63
		2002 年 6 月 B（总第 57 期）– 秘技 –P65
格兰蒂亚 2	DC	2000 年 10 月（总第 23 期）– 攻略透解 –P72

		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
黄金国之门	DC	2000 年 12 月（总第 25 期）– 攻略透解 –P59
		2001 年 2 月（总第 27 期）– 攻略透解 –P82
黄金太阳	GBA	2001 年 9 月 B（总第 39 期）– 攻略透解 –P51
		2001 年 10 月 A（总第 40 期）– 研究中心 –P67– 秘技 –P68
		2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 秘技 –P65
黄金太阳 失落的时代	GBA	2002 年 8 月 A（总第 60 期）– 攻略透解 –P51
		2002 年 8 月 B（总第 61 期）– 研究中心 –P64
		2002 年 9 月 A（总第 62 期）– 研究中心 –P66
		2002 年 9 月 B（总第 63 期）– 秘技 –P63
幻想水浒传 III	PS2	2002 年 8 月 B（总第 61 期）– 攻略透解 –P46
		2002 年 9 月 A（总第 62 期）– 攻略透解 –P60– 秘技 –P67
荒野兵器 2	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）– 秘技 –P88
		2001 年 11 月 A（总第 42 期）– 攻略透解 –P56
荒野兵器进化版 3	PS2	2002 年 4 月 B（总第 53 期）– 特快专递 –P36
		2002 年 5 月 A（总第 54 期）– 研究中心 –P62– 秘技 –P71
		2002 年 5 月 B（总第 55 期）– 研究中心 –P63– 秘技 –P72
		2002 年 6 月 A（总第 56 期）– 秘技 –P71
口袋妖怪 金 · 银	GBC	2000 年 3 月（总第 16 期）– 攻略透解 –P56
		2000 年 5 月（总第 18 期）– 秘技 –P88
		2000 年 6 月（总第 19 期）– 攻略透解 –P50
		2000 年 9 月（总第 22 期）– 秘技 –P102
		2000 年 11 月（总第 24 期）– 秘技 –P84
口袋妖怪 · 水晶	GBC	2001 年 3 月（总第 28 期）– 攻略透解 –P76
		2001 年 4 月（总第 29 期）– 秘技 –P111
		2001 年 8 月 B（总第 37 期）– 秘技 –P65
口袋妖怪 红宝石 · 蓝宝石	GBA	2003 年 1 月 A（总第 70 期）– 攻略别册 –
龙骑士传说	PS	2000 年 3 月（总第 16 期）– 攻略透解 –P72
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
龙战士 III	PS	2001 年 4 月（总第 29 期）– 研究中心 –P88
龙战士 IV	PS	2000 年 6 月（总第 19 期）– 攻略透解 –P60
		2000 年 7 月（总第 20 期）– 秘技 –P96
龙战士 V	PS2	2002 年 12 月 B（总第 69 期）– 攻略透解 –P51
		2003 年 1 月 A(总第 70 期)– 研究中心 –P63
泪水晶传说	PS	2002 年 6 月 B（总第 57 期）– 秘技 –P65
雷盖亚传说	PS	2002 年 12 月 B（总第 69 期）– 研究中心 –P66
露娜传说	GBA	2002 年 5 月 B（总第 55 期）– 攻略透解 –P49
		2002 年 6 月 A（总第 56 期）– 攻略透解 –P52
浪漫沙加 开拓者	PS	2002 年 7 月 A（总第 58 期）– 攻略透解 –P58– 秘技 –P67
浪漫沙加 开拓者 2	PS	2002 年 8 月 A（总第 60 期）– 攻略透解 –P56
牧场物语 GB	GB	2001 年 5 月 B（总第 31 期）– 秘技 –P79
牧场物语 GB2	GB	2000 年 9 月（总第 22 期）– 秘技 –P103
		2000 年 10 月（总第 23 期）– 秘技 –P106
		2000 年 11 月（总第 24 期）– 秘技 –P84
牧场物语 GB3	GBC	2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
		2001 年 1 月（总第 26 期）– 秘技 –P110
梦幻之星 ONLINE	DC	2001 年 2 月（总第 27 期）– 特快专递 –P55
		2001 年 3 月（总第 28 期）– 攻略透解 –P64– 秘技 –P110
		2001 年 5 月 B（总第 31 期）– 秘技 –P79
		2001 年 6 月 B（总第 33 期）– 秘技 –P79
		2001 年 9 月 A（总第 38 期）– 游戏诊所 –P67
梦幻之星 ONLINE Ver.2	DC	2001 年 7 月 B（总第 35 期）– 特快专递 –P36
		2001 年 8 月 A（总第 36 期）– 秘技 –P67
		2001 年 9 月 B（总第 39 期）– 研究中心 –P60
梦幻之星 ONLINE 一章 & 二章	NGC	2002 年 7 月 B（总第 59 期）– 特快专递 –P42
		2002 年 10 月 B（总第 65 期）– 特快专递 –P52
		2002 年 11 月 A（总第 66 期）– 攻略透解 –P66
		2002 年 12 月 A（总第 68 期）– 研究中心 –P63
魔法假日	GBA	2002 年 1 月 B（总第 47 期）– 攻略透解 –P42
		2002 年 2 月 A（总第 48 期）– 秘技 –P45
		2002 年 2 月 B（总第 49 期）– 秘技 –P69
		2002 年 7 月 A（总第 58 期）– 秘技 –P67
魔法封神	GBA	2002 年 10 月 A（总第 64 期）– 秘技 –P65
女神侧身像	PS	2000 年 4 月（总第 17 期）– 攻略透解 –P48
		2001 年 5 月 B（总第 31 期）– 秘技 –P79
		2002 年 2 月 A（总第 48 期）– 研究中心 –P44
女神异闻录 2 罚	PS	2000 年 9 月（总第 22 期）– 攻略透解 –P74
		2000 年 12 月（总第 25 期）– 秘技 –P111
漂泊的故事	PS	2000 年 4 月（总第 17 期）– 攻略透解 –P68
		2002 年 6 月 B（总第 57 期）– 攻略透解 –P54
犬夜叉	PS	2002 年 6 月 B（总第 57 期）– 秘技 –P65
恶魔召唤师 灵魂黑客	PS/SS	2001 年 6 月 B（总第 33 期）– 秘技 –P79
射雕英雄传	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）– 攻略透解 –P40
卧虎藏龙	GBC	2002 年 1 月 B（总第 47 期）– 特快专递 –P26
无尽沙加	PS2	2003 年 2 月 A(总第 72 期)– 攻略透解 –P48
修道院之迷	PS	2000 年 4 月（总第 17 期）– 秘技 –P90
西风狂诗曲	DC	2001 年 4 月（总第 29 期）– 攻略透解 –P63
星之海洋 蔚蓝星球	GBC	2001 年 8 月 B（总第 37 期）– 攻略透解 –P56
		2001 年 10 月 A（总第 40 期）– 攻略透解 –P38
		2001 年 11 月 A（总第 42 期）– 研究中心 –P68

泊梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

星之海洋 2	PS	2001 年 12 月 A（总第 44 期）－攻略透解 –P49
妖精战士 3	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）－攻略透解 –P44
		2000 年 2 月（总第 15 期）－秘技 –P88
永恒的阿卡迪亚	DC	2000 年 11 月（总第 24 期）－特快专递 –P53
		2001 年 6 月 B（总第 33 期）－攻略透解 –P47
神来	PS	2000 年 11 月（总第 24 期）－攻略透解 –P58
永恒传说	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）－攻略透解 –P41
		2001 年 2 月（总第 27 期）－攻略透解 –P70
		2001 年 3 月（总第 28 期）－攻略透解 –P78
		2001 年 4 月（总第 29 期）－秘技 –P111
		2001 年 6 月 B（总第 33 期）－秘技 –P79
		2002 年 12 月 A（总第 68 期）－研究中心 –P66
世界传说 换装迷宫 2	GBA	2002 年 12 月 A（总第 68 期）－攻略透解 –P52
		2002 年 12 月 B（总第 69 期）－研究中心 –P58
幻想传说	PS	2001 年 3 月（总第 28 期）－秘技 –P110
		2001 年 6 月 A（总第 32 期）－攻略透解 –P51
幻想传说 GB	GBC	2002 年 1 月 A（总第 46 期）－攻略透解 –P58
宿命传说	PS	2002 年 3 月 AB（总第 50、51 期）－攻略透解 –P134
宿命传说 2	PS2	2003 年 1 月 A（总第 70 期）－攻略透解 –P41
		2003 年 1 月 B（总第 71 期）－研究中心 –P61
		2003 年 2 月 A(总第 72 期)－研究中心 –P67
勇者斗恶龙之怪兽篇 特瑞的奇妙王国	GBC	2000 年 9 月（总第 22 期）－攻略透解 –P87
		2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P110
勇者斗恶龙之怪兽篇 1+2	PS	2002 年 8 月 B（总第 61 期）－攻略透解 –P54－秘技 –P63
勇者斗恶龙之怪兽篇 2 · 玛露达的不可思议之钥	GBC	2001 年 5 月 B（总第 31 期）－秘技 –P79
		2001 年 6 月 A（总第 32 期）－研究中心 –P61
		2001 年 8 月 A（总第 36 期）－研究中心 –P62
勇者斗恶龙 III	GBC	2001 年 2 月（总第 27 期）－攻略透解 –P80
		2001 年 4 月（总第 29 期）－秘技 –P110
勇者斗恶龙 IV	PS	2002 年 1 月 B（总第 47 期）－攻略透解 –P62
勇者斗恶龙 VII	PS	2000 年 10 月（总第 23 期）－攻略透解 –P51
		2000 年 12 月（总第 25 期）－研究中心 –P75
异度装甲	PS	2002 年 1 月 B（总第 47 期）－研究中心 –P33
		2002 年 2 月 A（总第 48 期）－研究中心 –P40
		2002 年 2 月 B（总第 49 期）－研究中心 –P60
异度传说 一章 力的意志	PS2	2002 年 4 月 A（总第 52 期）－攻略透解 –P50
		2002 年 4 月 B（总第 53 期）－攻略透解 –P44
		2002 年 5 月 A（总第 54 期）－攻略透解 –P48
		2002 年 5 月 B（总第 55 期）－攻略透解 –P42
		2002 年 6 月 A（总第 56 期）－攻略透解 –P56
		2002 年 6 月 B（总第 57 期）－攻略透解 –P46－研究中心 –P60
		2002 年 7 月 A（总第 58 期）－攻略透解 –P55
		2002 年 7 月 B（总第 59 期）－秘技 –P63
异世界艾西亚	PS	2001 年 4 月（总第 29 期）－特快专递 –P56
最终幻想 I + II	PS	2002 年 12 月 A（总第 68 期）－攻略别册－
最终幻想 II	WSC	2001 年 6 月 A（总第 32 期）－特快专递 –P26
最终幻想 VI	SFC	2002 年 10 月 B（总第 65 期）－研究中心 –P66
最终幻想 VII	PS	2002 年 5 月 A（总第 54 期）－秘技 –P71
		2002 年 10 月 B（总第 65 期）－研究中心 –P64
最终幻想 VIII	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P110
最终幻想 IX	PS	2000 年 8 月（总第 21 期）－攻略透解 –P31
		2000 年 9 月（总第 22 期）－攻略透解 –P44－秘技 –P103
		2000 年 10 月（总第 23 期）－秘技 –P106
		2001 年 2 月（总第 27 期）－秘技 –P110
		2002 年 7 月 A（总第 58 期）－秘技 –P67
最终幻想 X	PS2	2001 年 9 月 A（总第 38 期）－攻略透解 –P37
		2001 年 9 月 B（总第 39 期）－攻略透解 –P25
		2001 年 10 月 A（总第 40 期）－攻略透解 –P50－秘技 –P68
		3 周年珍藏特辑（小说攻略）P37
		2002 年 4 月增刊（邪道攻略）P20
		2002 年 11 月 B（总第 67 期）－秘技 –P72
最终幻想 X 国际版	PS2	2002 年 4 月 A（总第 52 期）－研究中心 –P62
		2002 年 4 月 B（总第 53 期）－研究中心 –P60
(日版)		2002 年 12 月 A（总第 68 期）－研究中心 –P62
真 · 女神转生	PS	2001 年 7 月 B（总第 35 期）－攻略透解 –P56
		2001 年 8 月 A（总第 36 期）－攻略透解 –P43

RST（即时战略类）	机种	所在期数－栏目－页数
吉翁前线	PS2	2001 年 12 月 A（总第 44 期）－特快专递 –P44

SLG（策略模拟类）	机种	所在期数－栏目－页数
GUITAR FREAKS APPEND 2ND MIX	PS	2000 年 5 月（总第 18 期）－秘技 –P88
J 联盟职业球会创造	DC	2000 年 12 月（总第 25 期）－研究中心 –P78
J 联盟创造职业球会 ADVANCE	GBA	2002 年 10 月 B（总第 65 期）－特快专递 –P45
		2002 年 11 月 B（总第 67 期）－研究中心 –P70
SD 高达 G 世纪 0	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）－秘技 –P89
SD 高达 G 世纪 F	PS	2000 年 10 月（总第 23 期）－攻略透解 –P77－秘技 –P106
SD 高达 G 世纪 －－－－F.I.F	PS	2001 年 6 月 B（总第 33 期）－特快专递 –P32
SD 高达 G 世纪 NEO	PS2	2003 年 1 月 B（总第 71 期）－攻略透解 –P56
		2003 年 2 月 A(总第 72 期)－研究中心 –P68
ZOIDS BATTLE CARD GAME 西方大陆战记	PS	2001 年 10 月 A（总第 40 期）－秘技 –P68
		2001 年 11 月 B（总第 43 期）－特快专递 –P29
创造学校 ADVANCE	GBA	2002 年 2 月 B（总第 49 期）－特快专递 –P25
创造球会特大号	DC	2001 年 2 月（总第 27 期）－特快专递 –P60
创造球会特大号 2	DC	2002 年 1 月 B（总第 47 期）－特快专递 –P24
		2002 年 2 月 A（总第 48 期）－攻略透解 –P64
		2002 年 2 月 B（总第 49 期）－攻略透解 –P44
创造球会 2002	PS2	2002 年 5 月 A（总第 54 期）－研究中心 –P66
传说兽之穴	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）－特快专递 –P41
大航海时代 4	PS	2000 年 7 月（总第 20 期）－攻略透解 –P46
		2001 年 2 月（总第 27 期）－秘技 –P110
大战略 ADVANCE	GBA	2002 年 2 月 A（总第 48 期）－特快专递 –P28
高机动幻想	PS	2000 年 11 月（总第 24 期）－特快专递 –P51
怪兽农场	GBA	2002 年 6 月 A（总第 56 期）－秘技 –P71
怪兽农场 2	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P110
欢迎光临 Pia Carrot2.5	DC	2001 年 9 月 B（总第 39 期）－秘技 –P63
机动战士高达 基连的野望 · 自护之系谱	PS	2000 年 7 月（总第 20 期）－秘技 –P96
		2000 年 10 月（总第 23 期）－秘技 –P107
机动战士高达 基连的野望 · 吉翁之系谱	PS	2002 年 5 月 B（总第 55 期）－秘技 –P72
		2002 年 10 月 A（总第 64 期）－攻略透解 –P58
机动战士高达 基连的野望 · 吉翁独立战争记	PS2	2002 年 6 月 A（总第 56 期）－特快专递 –P34
		2002 年 6 月 B（总第 57 期）－秘技 –P65
		2002 年 7 月 A（总第 58 期）－研究中心 –P64－秘技 –P67
决战	PS2	2000 年 5 月（总第 18 期）－特快专递 –P48
		2002 年 2 月 B（总第 49 期）－秘技 –P69
决战 2	PS2	2002 年 2 月 B（总第 49 期）－秘技 –P69
密涅瓦计划	PS2	2002 年 12 月 B（总第 69 期）－秘技 –P69
漂流记	PS	2000 年 1 月（总第 14 期）－特快专递 –P42
三国志	GBA	2002 年 2 月 A（总第 48 期）－特快专递 –P23
三国志 7	PS	2001 年 3 月（总第 28 期）－秘技 –P110
		2001 年 4 月（总第 29 期）－攻略透解 –P58
		2001 年 5 月 A（总第 30 期）－秘技 –P78
		2001 年 5 月 B（总第 31 期）－攻略透解 –P58
三国志战记	PS2	2002 年 4 月 A（总第 52 期）－秘技 –P71
		2002 年 10 月 A（总第 64 期）－研究中心 –P64－秘技 –P65
心跳回忆 2	PS	2000 年 2 月（总第 15 期）－攻略透解 –P52－秘技 –P88
		2000 年 12 月（总第 25 期）－秘技 –P111
		2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P110
心跳回忆 3	PS2	2002 年 2 月 A（总第 48 期）－特快专递 –P20
樱大战 GB	GBC	2000 年 12 月（总第 25 期）－攻略透解 –P67
樱大战 3	DC	2001 年 5 月 A（总第 30 期）－攻略透解 –P38
		2001 年 5 月 B（总第 31 期）－攻略透解 –P47
		2001 年 6 月 A（总第 32 期）－攻略透解 –P29
		2001 年 6 月 B（总第 33 期）－攻略透解 –P37
樱大战 4	DC	2002 年 5 月 A（总第 54 期）－攻略透解 –P35
		2002 年 5 月 B（总第 55 期）－攻略透解 –P32
		2002 年 6 月 A（总第 56 期）－攻略透解 –P43
		2002 年 6 月 B（总第 57 期）－攻略透解 –P39
装甲前线	PS	2000 年 3 月（总第 16 期）－特快专递 –P33
战国梦幻	PS	2001 年 7 月 B（总第 35 期）－特快专递 –P38
		2001 年 8 月 A（总第 36 期）－秘技 –P67

SPG（体育类）	机种	所在期数－栏目－页数
COOL BOARDERS 4	PS	2000 年 6 月（总第 19 期）－秘技 –P96
J 联盟胜利十一人 2000	PS	2000 年 8 月（总第 21 期）－攻略透解 –P36
		2000 年 9 月（总第 22 期）－攻略透解 –P42－秘技 –P102
J 联盟胜利十一人 2001	PS	2001 年 9 月 B（总第 39 期）－秘技 –P63
J－联盟 1999 PERFECT STRIEK	PS	2000 年 3 月（总第 16 期）－秘技 –P89
NBA 2000	DC	2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P110
NBA LIVE 2003	PS2	2002 年 12 月 A（总第 68 期）－特快专递 –P38
NBA 2K	DC	2000 年 6 月（总第 19 期）－秘技 –P96
		2001 年 4 月（总第 29 期）－秘技 –P111
		2001 年 8 月 B（总第 37 期）－秘技 –P65
NBA 2K2	DC	2002 年 1 月 A（总第 46 期）－特快专递 –P39
		2002 年 2 月 B（总第 49 期）－研究中心 –P58
NBA 2K3	PS2	2002 年 12 月 A（总第 68 期）－特快专递 –P38
SYDNEY 2000	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P111
SMASH COURT 3	PS	2001 年 1 月（总第 26 期）－秘技 –P111
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	PS	2001 年 7 月 A（总第 34 期）－秘技 –P67
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	PS	2001 年 12 月 B（总第 45 期）－秘技 –P69
VIRTUA STRIKER Ver.2000.1	DC	2000 年 2 月（总第 15 期）－秘技 –P88
VR 射手 3	ARC	2001 年 6 月 B（总第 33 期）－特快专递 –P26
	NGC	2002 年 4 月 A（总第 52 期）－秘技 –P71
WORLD SOCCER 2000	PS2	2000 年 11 月（总第 24 期）－秘技 –P84
加油日本！ OLYMIPIC	DC	2000 年 10 月（总第 23 期）－秘技 –P107
克罗诺亚沙滩排球	PS	2002 年 6 月 B（总第 57 期）－特快专递 –P32
强力扣杀 世嘉职业网球	DC	2000 年 9 月（总第 22 期）－特快专递 –P24－秘技 –P102
		2000 年 10 月（总第 23 期）－秘技 –P107
胜利十一人 4	PS	2000 年 2 月（总第 15 期）－攻略透解 –P49
		2000 年 3 月（总第 16 期）－攻略透解 –P41

老梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

		2000年6月（总第19期）－攻略透解－P46
		2000年7月（总第20期）－攻略透解－P43
胜利十一人5	PS2	2001年5月A（总第30期）－特快专递－P26
		2001年5月B（总第31期）－特快专递－P34
胜利十一人5 最终进化版	PS2	2002年2月B（总第49期）－攻略透解－P56
		2002年3月AB（总第50、51期）－研究中心－P112
		2002年4月A（总第52期）－研究中心－P68－秘技－P71
胜利十一人6	PS2	2002年4月B（总第53期）－研究中心－P66
		2002年5月A（总第54期）－研究中心－P68
		2002年6月A（总第56期）－特快专递－P28
		2002年6月B（总第57期）－攻略透解－P36
		2002年7月A（总第58期）－攻略透解－P63
		2002年9月B（总第63期）－研究中心－P64
胜利十一人6 最终进化版	PS2	2003年2月A(总第72期)－特快专递－P34
胜利十一人2000~U-23 奖牌的挑战	PS	2000年10月（总第23期）－攻略透解－P88－秘技－P106
		2000年11月（总第24期）－攻略透解－P74
		2000年12月（总第25期）－研究中心－P76
		2001年1月（总第26期）－研究中心－P82
胜利十一人2001	PS	2001年2月（总第27期）－研究中心－P85
		2001年4月（总第29期）－研究中心－P85
		2001年5月A（总第30期）－研究中心－P62
		2001年5月B（总第31期）－研究中心－P66
		2001年6月A（总第32期）－研究中心－P64
		2001年8月A（总第36期）－研究中心－P66
		2001年9月B（总第39期）－研究中心－P59
胜利十一人2002	PS	2002年6月A（总第56期）－特快专递－P31
胜利十一人街机版	ARC	2002年11月B（总第67期）－特快专递－P48
实况足球胜利十一人	GBA	2002年6月A（总第56期）－特快专递－P30
		2002年6月B（总第57期）－攻略透解－P38
实况世界足球POCKET	GBA	2002年2月B（总第49期）－特快专递－P28
实况足球ADVANCE	GBA	2002年2月B（总第49期）－特快专递－P29
实况力量职业棒球2001	PS	2001年10月A（总第40期）－秘技－P68
沙滩排球	NGC	2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
网球王子	GBA	2002年9月B（总第63期）－秘技－P63
友情的胜利入球 4V4 岚	GBA	2001年12月B（总第45期）－特快专递－P42

SRPG（战略角色扮演类）	机种	所在期数－栏目－页数
BLACK/MATRIX	PS	2001年2月（总第27期）－攻略透解－P75－秘技－P111
		2001年3月（总第28期）－秘技－P111
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
Q坦克大作战	GBA	2002年10月A（总第64期）－特快专递－P48
		2002年11月A（总第66期）－研究中心－P69
Summon Night	PS	2000年3月（总第16期）－特快专递－P34
		2000年4月（总第17期）－秘技－P90
SGGG	DC	2001年5月B（总第31期）－特快专递－P44
		2001年6月A（总第32期）－秘技－P78
超级机械人大战α	PS	2000年6月（总第19期）－攻略透解－P51
		2000年7月（总第20期）－攻略透解－P52
		2000年8月（总第21期）－攻略透解－P48
		2000年10月（总第23期）－攻略透解－P85
超级机械人大战α外传	PS	2001年6月A（总第32期）－攻略透解－P39
		2001年6月B（总第33期）－研究中心－P64
		2001年8月A（总第36期）－研究中心－P60
超级机械的大战α for DC	DC	2001年10月A（总第40期）－特快专递－P31
超级机械人大战A	GBA	2001年11月A（总第42期）－攻略透解－P50
		2001年11月B（总第43期）－攻略透解－P61
		2001年12月A（总第44期）－研究中心－P62
超级机械人大战R	GBA	2002年9月A（总第62期）－特快专递－P53
		2002年9月B（总第63期）－攻略透解－P54
		2002年10月A（总第64期）－研究中心－P62
超级机械人大战 IMPACT	PS2	2002年5月A（总第54期）－攻略透解－P52
		2002年5月B（总第55期）－攻略透解－P40
		2002年6月A（总第56期）－攻略透解－P50－秘技－P71
		2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
超级机械人大战原创世纪	GBA	2003年1月A（总第70期）－攻略透解－P48
		2003年1月B（总第71期）－研究中心－P66
东京魔人学园外法贴	PS	2002年3月AB（总第50、51期）－特快专递－P68
		2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
混沌时代	PS2	2001年10月B（总第41期）－特快专递－P28
火焰之纹章2－圣战系谱	SFC	2001年3月（总第28期）－攻略透解－P81
火焰之纹章－封印之剑	GBA	2002年5月A（总第54期）－攻略透解－P54
		2002年5月B（总第55期）－攻略透解－P51
		2002年6月A（总第56期）－研究中心－P68
		2002年9月A（总第62期）－秘技－P67
皇家骑士团外传	GBA	2001年8月B（总第37期）－攻略透解－P49
		2001年9月B（总第39期）－攻略透解－P49
		2001年10月A（总第40期）－秘技－P68
		2002年1月A（总第46期）－秘技－P44
		2002年8月B（总第61期）－攻略透解－P57
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	PS	2001年7月A（总第34期）－攻略透解－P48

		2001年7月B（总第35期）－攻略透解－P40
		2002年8月A（总第60期）－秘技－P64
圣灵机RAY BLADE	PS	2000年6月（总第19期）－攻略透解－P54
西游记	PS	2000年2月（总第15期）－秘技－P88
星神·崩坏的苍蓝大地	PS	2002年2月B（总第49期）－攻略透解－P48
正邪幻想曲ZERO	GBA	2002年10月B（总第65期）－攻略透解－P56
召唤之夜 2	PS	2001年9月B（总第39期）－特快专递－P22
		2001年10月A（总第40期）－攻略透解－P34
		2001年10月B（总第41期）－攻略透解－P58
最终幻想战略版	PS	2001年6月B（总第33期）－攻略透解－P55

STG（射击类）	机种	所在期数－栏目－页数
AREO DANCING I	DC	2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
GIGA WING	DC	2000年1月（总第14期）－秘技－P88
GIGA WING 2	DC	2001年3月（总第28期）－特快专递－P62
		2001年4月（总第29期）－秘技－P111
		2001年5月B（总第31期）－秘技－P79
		2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
GUN SPIKE	DC	2001年1月（总第26期）－特快专递－P37
IRIDION 3D	GBA	2001年8月B（总第37期）－秘技－P65
MARS MATRIX	DC	2001年1月（总第26期）－研究中心－P78
Macross M3	DC	2001年5月A（总第30期）－秘技－P78
OUT TRIGGER	DC	2001年9月B（总第39期）－秘技－P63
PHILOSOMA	PS	2002年6月A（总第56期）－攻略透解－P62
PSYVARIAR	PS	2002年7月A（总第58期）－秘技－P67
R·TYPE △	PS	2002年6月B（总第57期）－攻略透解－P59
THE 警察官新宿24时	PS2	2002年2月B（总第49期）－秘技－P69
VR 战警2	DC	2001年5月A（总第30期）－秘技－P79
班鸠	DC	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P43
沉默的狙击手	DC/PS2	2000年12月（总第25期）－特快专递－P56－秘技－P111
沉默的狙击手2	PS2	2001年11月A（总第42期）－特快专递－P35
沉默的狙击手3	PS2	2002年12月A（总第68期）－特快专递－P41
		2002年12月B（总第69期）－秘技－P69
皇牌空战4	PS2	2001年11月A（总第42期）－特快专递－P32
		2001年11月B（总第43期）－秘技－P73
		2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
魂斗罗 执念	GBA	2002年12月B（总第69期）－特快专递－P42
		2003年1月A（总第70期）－秘技－P69
机密任务C.M.F	DC	2001年7月A（总第34期）－特快专递－P44
		2001年8月A（总第36期）－秘技－P67
		2001年9月A（总第38期）－秘技－P66
空军三角洲2	GBA	2002年11月A（总第66期）－特快专递－P52
空中猎人	PS2	2001年12月B（总第45期）－秘技－P69
空中舞蹈4	PS2	2002年11月A（总第66期）－秘技－P71
零式枪手2	ARC/DC	2001年7月A（总第34期）－特快专递－P46
启示录	PS	2002年7月B（总第59期）－攻略透解－P60
忍者突袭	PS2	2002年10月B（总第65期）－特快专递－P47
生化危机 枪下游魂	PS	2000年4月（总第17期）－攻略透解－P62－67
生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡	PS2	2002年4月A（总第52期）－秘技－P71
枪下游魂3 恐龙危机	PS2	2002年8月A（总第60期）－攻略透解－P48
		2002年8月B（总第61期）－秘技－P63
死亡之屋2	DC	2000年9月（总第22期）－秘技－P103
太空堡垒：BATTERCRY	PS2	2002年12月A（总第68期）－特快专递－P42
铁甲飞龙ORTA	Xbox	2003年2月A(总第72期)－攻略透解－P58
武装飞鸟 2	DC	2000年8月（总第21期）－秘技－P96
		2001年5月B（总第31期）－研究中心－P64
		2001年7月B（总第35期）－研究中心－P66
宇宙巡航机	GBA	2001年12月B（总第45期）－特快专递－P42
		2002年1月A（总第46期）－秘技－P44
异形前线	DC	2001年9月B（总第39期）－特快专递－P21
银河号X银河号	PS	2002年1月B（总第47期）－特快专递－P25
		2002年2月A（总第48期）－研究中心－P39
真·魂斗罗	PS2	2002年12月A（总第68期）－秘技－P69
		2002年12月B（总第69期）－秘技－P69
		2003年1月A（总第70期）－攻略透解－P56

TAB（桌面类）	机种	所在期数－栏目－页数
卡片召唤师2	DC	2001年8月B（总第37期）－攻略透解－P45
		2001年9月B（总第39期）－秘技－P63
卡片召唤师2 EXPANSION	PS2	2002年11月B（总第67期）－攻略透解－P64
陆行鸟大陆	GBA	2003年2月A(总第72期)－特快专递－P38

TCG（卡片类）	机种	所在期数－栏目－页数
蒙面的魔导士	PS	2000年1月（总第14期）－特快专递－P40
游戏王 DUEL MONSTER 4	GBC	2001年2月（总第27期）－秘技－P111
游戏王 对战怪兽7 决斗都市传说	GBA	2002年8月B（总第61期）－特快专递－P41
		2002年11月B（总第67期）－秘技－P72
游戏王 真DUEL MONSTERS 被封印的记忆	PS	2001年2月（总第27期）－秘技－P110
游戏王 6 DUEL MONSTERS EXTRA 2	GBA	2002年2月B（总第49期）－秘技－P69

适梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

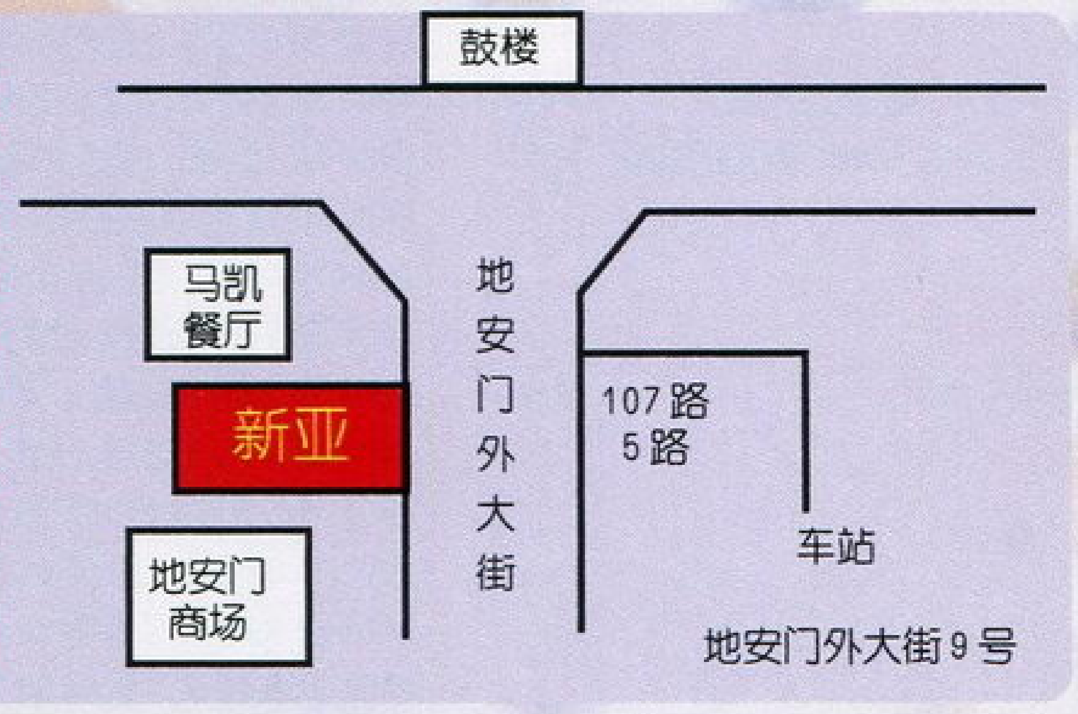
Gnet 航天新亚数码科技有限公司

新亚电玩 WWW.CHINAGNET.COM

中国专业游戏网 WWW.chinaGnet.com

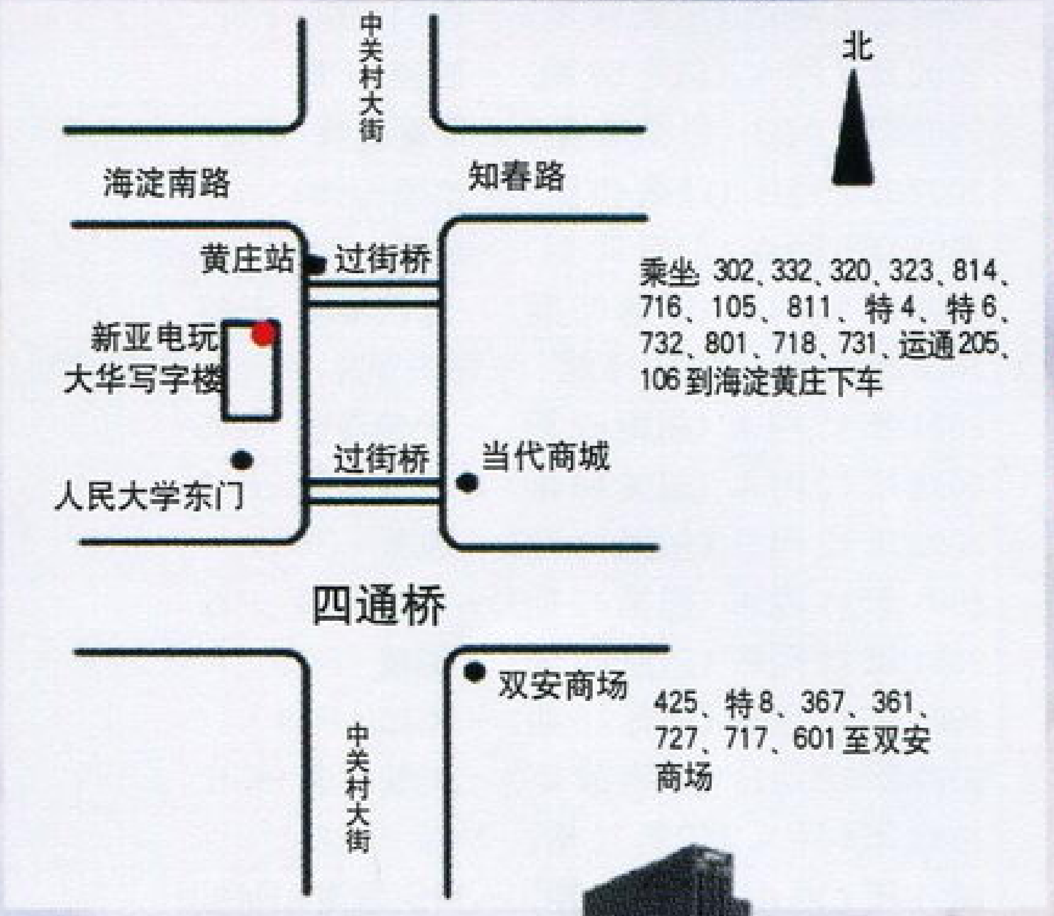
网上游戏商城：新方式、新感觉天涯海角，游戏共享！

北京新亚游戏商城：300 平方米超大规模营业面积
提供：游戏产品零售、批发、维修全方位服务！
地址：北京市地安门外大街 9 号(地安门百货商场往北 100 米)
电话：(010)64043781、84021035



北京鼓楼门市方位图

新亚中关村店隆重开业！



北京中关村门市地址：
北京市海淀区海淀路 1 7 1 号，大华写字楼北一门
电话：010-62519668

中关村门市外景

最好的GBA烧录器

EZ-flash 广州总代理

北京新亚次世代部

北京新亚电玩商城外景

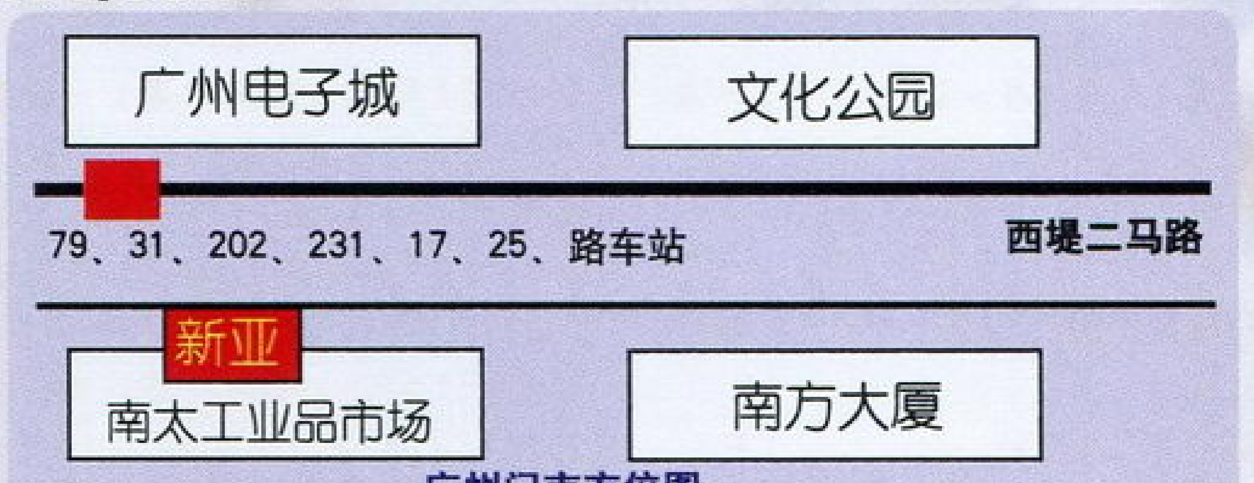
北京新亚掌机部

新亚维修工作室

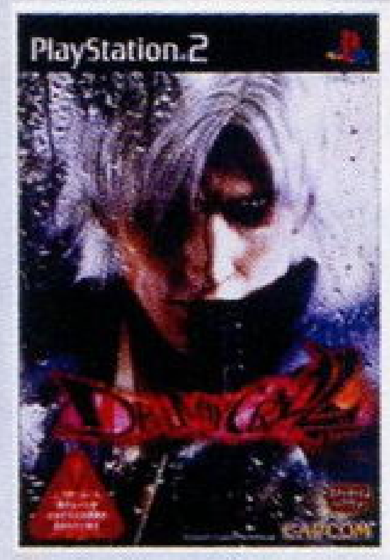
广州新亚批发邮购部

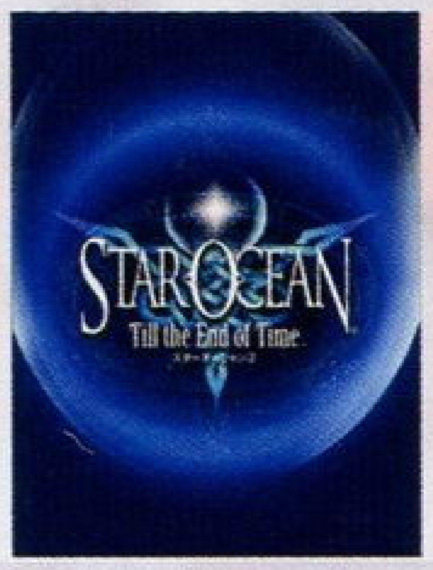
电子邮件：game@chinagnet.com

广州新亚游戏商城：面向全国开展批发及邮购业务，也为本地顾客提供零售及维修服务！EZ-flash 广州总代理！
地址(及邮购)：广州市西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 室
电话：(020)81011337、81011313　传真：(020)81291258
邮购收款人：熊健　邮编：510130



广州门市方位图
广州市西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 室





新亚会员卡

持此广告至新亚购物可享受一定优惠，具体办法请向门市咨询！

上新亚玩友沙龙，免费试玩游戏！

话梅糖果&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海(徐汇区)(普陀区)　上海(静安区)(青浦区)

游戏前线　游戏2000

邮购(收款)：上海市徐汇区永嘉路286号　收款人：陈凌
电话：021-64728774　邮编：200031

邮购(收款)：上海市市西静安区慈溪路108号　邮编：200041
电话：021-62532293　收款人：冷将　手机：13002128661

39001 型(标配 美) 1750 元
30001 型(标配 美) 1600 元
39000 型(标配 日) 1870 元

XBOX 全套(日版)1780 元
XBOX(美版) 1780 元

NGC 主机(日)全套 1480 元
(带免费租卡)
NGC 主机(美)全套 1480 元
(带免费租卡)

PS 102 售价 580 元
PS 100 售价 590 元
PS 103 售价 580 元

PSone 原装显示器 680 元

特别推出改装芯片价格

美塞亚 2 代(不按重复键 RESET，真正直读)	380 元
NH 2 代芯片改装	250 元
布如其芯片改装	250 元
魔术芯片 V5、V6 改装	180 元

本公司产品 15 天保换，1年保调，终身保修!

本公司全年无休，送货上门!

PS2 S 端子线(日版)	150 元
PS 2 (港版)	80 元
PS2 (国产)	30 元
PS2 分量端子 (日版)	220 元
(港版)	80 元
PS2 200W 铁火牛	100 元
80W 大火牛	70 元
50W 大火牛	50 元
PS2 GT 罗技方向盘	880 元
Xbox 铁骑(带盘)	2100 元
PS2 太鼓达人(带盘)	620 元
PS2 光线枪 (日版)	295 元
(国产)	110 元
PS2 遥控器 (日版)	180 元
(国产)	30 元
PS2 SONY 牌记录卡	170 元
KEMCO 牌记录卡	150 元
PS2 DUALSHOCK 2 代手柄(日版)	150 元
DUALSHOCK 2 代手柄(港版)	85 元
DUALSHOCK 2 代手柄 (国产组装)	50 元
PS2 电子琴(日版)	650 元
PS2 磨盘子(日版)	650 元

PS2 SONY 牌键盘	370 元
PS2 SONY 鼠标	250 元
PS2 皇牌空战摇杆	580 元
PS2 罗技线手柄	720 元
PS2 金手指	90 元
PS2 漫画赛车	280 元
PS2 创造球会	195 元
GT 赛车Ⅲ	220 元
王国之心(国际版)	400 元
钟楼Ⅲ代	420 元
生与死 2 代(加强版)	180 元
荒野兵器 3 代	300 元
七把刀	150 元
异度传说	270 元
鬼武者	150 元
三国战纪	180 元
格兰蒂亚 X	100 元
格兰蒂亚 2 代	120 元
合金装备(实体)	360 元
燃烧战车	180 元
三国无双(白金版)	650 元
燃烧战车(日版限定)	950 元
波波古罗斯物语	100 元
SNK VS 卡普空 2 代	250 元

恐龙危机枪之游魂	260 元
007 占士邦	195 元
我的暑假	320 元
NGC 无线手柄(银色)	345 元
NGC 梦幻之星键盘	620 元
NGC 251 格记录卡	150 元
NGC 宽带猫	320 元
NGC D 端子	350 元
NGC S 端子	250 元
NGC 分量端子	280 元
NGC 原装手柄(日版)	180 元
(国产)	50 元
(港版)	100 元
NGC 兰色风暴	155 元
路易鬼屋	155 元
生化危机 1 代	420 元
生化危机 1 代(九成新)	320 元
生化危机零	420 元
阳光玛莉奥	380 元
星际火狐	370 元
战斗封神	350 元
玛莉奥聚会 4 代	410 元

永恒阿卡地亚	419 元
永恒黑暗(13 幽灵)	380 元
游戏王	420 元
桃太郎地铁 DX	425 元
萨尔达风之林	370 元
萨尔达风之林(特典)	555 元
动物番长	270 元
XBOX 分量端子	275 元
S 端子	280 元
罗技无线手柄	720 元
XBOX 铁火牛	100 元
XBOX 原装手柄(日版)	250 元
(美版)	95 元
XBOX 生与死 3 代	230 元
分裂细胞	360 元
合金装备(实体)	370 元
铁甲飞龙限定版	480 元
生与死沙滩排球(限定版)	505 元
鬼武者	200 元
丛	200 元
武装女神	250 元
鬼屋 3 代(带枪)	600 元

铁甲飞龙	440 元
PS2 幻想水浒 3 代	250 元
PS2 装甲核心 3 代	160 元
PS2 雷盖亚传说	150 元
铁拳 4 代	170 元
旧世界遗产	170 元
VR4	90 元
古翁前线	180 元
荒野兵器(限定版)	580 元
波波古罗斯物语(限定版)	
宿命传说 2 代	420 元
浪漫沙加	420 元
龙战士 5 代	330 元
超级忍	385 元
魂斗罗	330 元
鬼泣 2 代	440 元
北欧女神(限定版)	125 元
GBA 主机(港版)	460 元
(日版)	580 元
(金银色)	650 元
GBA SP 主机	866 元
GBA 32M 卡	35 元

64M 卡	60 元
128M 卡	105 元
游戏卡一律统一价	
GBA HOLLKitty 版	1250 元
纽约限定版	980 元
水晶限定版	980 元
绿宝石限定	980 元
蓝、红宝石限定版	980 元
洛克人限定版	980 元
拳王 EX 限定版	1150 元
VB 主机	850 元
MD SONY R 909	1750 元
R 910	1950 元
N 1	2250 元
N 10	2600 元
E 10	1850 元
特价提供	
GBA EZ-FLASH 128M	480 元
256M	700 元
XG-FLASH 128M	480 元
256M	670 元

本公司万代高达模型专卖价目表

新年特价

1：144 HGUC GP03D 高达武器库	1200 元
1：60 PGRX-78-2 高达	780 元
1：60 PG RX-178MR2	975 元
1：60 PG 飞翔零	1050 元
1：60 PG Z 高达	1300 元
1：60 PG 渣古(红、绿)	780 元
1：60 PG 红高达(限定版)	1400 元
1：100 MG 阿姆罗专用 Z 高达	210 元
1：100 MG GP-0.3 、S 高达	227 元
1：100 MG MS-06F2 扎克(新版)	195 元
1：100 MG RX-78-2(新版)	195 元
1：100 MG MSN-04 沙扎比	550 元
1：100 MG GP01 FB	195 元
1：100 MG GP02	260 元
1：100 MG FAZZ 重装 ZZ 高达	390 元
1：100 MG MS0783 老虎版	210 元
1：100 MG RX-93NU 高达	325 元
1：100 MG MSA-100 百式	290 元
1：100 MG 东方不败	200 元
1：100 MG MS-09 陆战大魔	260 元
1：100 MG MS-09 宇宙大魔	260 元
1：100 MG RX-79G 陆战高达	210 元
1：100 MG EZ-08 高达	210 元
1：100 MG Z 高达 PLUS	210 元
1：100 MG NT-1 高达	195 元
1：100 MG RGM-79 吉姆	195 元
1：100 MG RGM-79G 陆战吉姆	195 元
1：100 MG 卡舍尼	260 元
1：100 MG 超级高达	260 元
1：100 MG MS-18E 京宝矶	260 元

1：100 HGEW 飞翼零	140 元
1：100 HGEW 双头龙	140 元
1：100 HGEW 重武装	140 元
1：100 HGEW 死神	140 元
1：100 HGEW 沙漠	140 元
1：100 MG S 高达	420 元
1：100 MG MS-05 蓝巴装用	175 元
1：100 MG 扎古 2 高级动 (黑三星专用，送人偶)	210 元
1：100 MG 红高达 (夏亚专用基连野望版)	210 元
1：100 MG G 高达	175 元
1：100 MG MSN-02 自护号	390 元
原版片、限定版高达战记	650 元
1：72 VF-1A	128 元
1：72 VF-1S	128 元
1：72 VF-1ASDPER	180 元
1：72 VF-1S SUPER	180 元
1：72 VF-19	200 元
1：72 VF-1 机器人	200 元
1：72 VF-1A 可变合金	680 元
1：72 VF-1S 可变合金	680 元
1：48 VF-1A 可变合金	1480 元
1：72 VF-1ASUPER 可变合金	950 元
1：72 VF-1S SUPER 可变合金	950 元
W 高达人物玩偶一套	280 元

本公司发烧级电玩专卖价目表

先锋 SCP-1000 型无线耳机(DTS 解码、5.1 声道)	售价：4100 元
PS2 HORI 发烧级 24K 镀金 S 端子	售价：230 元
GBA SP 最新主机可以拿旧 GBA 主机来换	售价：866 元
PS2 罗技无线手柄	售价：720 元
N64 主机	售价：650 元
DC 樱花大战主机(全套)	售价：3100 元
机皇双倍速光盘机带 10 张装盘	售价：2499 元
松下 Q 版 NGC 主机(全套)	售价：2620 元

新年新低价

本公司为感谢任天堂玩家，特别推出优惠举措! 在本公司购买 NGC 主机或软件者均可免费租借 NGC 游戏卡。

本公司为庆祝新春佳节，推出租借 NGC 主机+生化零或塞尔达等等+记录卡，特优惠价：150 元。

本公司高价回收 PCE、超任、PS2 主机、Xbox 主机、机皇、各种手掌机、古董机等和各主机的软件，以旧换新(差价面议)。

买满百元(包括游戏机)以上送价值15元赛车手机绳(GT3、头文字)送完为止。

游戏前线(徐汇店)
地址：上海市徐汇区永嘉路 286 号(永嘉路、襄阳路口)
公交车：42、45、96、104、41、17 路均可到达
电话：021-64728774　联系人：陈凌　邮编：200031

游戏前线(普陀区)
地址：上海市镇坪路 30 号
公交车：40、830、112 近北海中学
电话：021-52240886　联系人：金荣

游戏 2000(静安店)
地址：上海市市西静安区慈溪路 108 号(近山海关路口)
公交车：64、19、15、37、112、21、128、41、939、927、104、36、136、20、23、24 路均可到达
地铁：1 号线新闸路、2 号线石门路均可到达
电话：021-62532293 13002128661　联系人：冷将　邮编：200041

游戏 2000(静安分店)
地址：上海市凤阳路 633 号 C 3 已(上海电视台对面的南京路花鸟市场)
公交车：20、112、23、地铁 2 号线石门 2 路到
电话：13002128661　联系人：胡玲瑛　邮编：200041

游戏 2000(青浦店)
地址：上海市青浦镇欧洲街 92 弄 3 号(体育场路 331 号 奇洛电脑)
电话：021-59722018　联系人：陆峰　邮编：201700

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

深圳华城新机地

专营：原装游戏、原装主机、原装配件，最新最快最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，总部设在香港，在日本、美国以及欧洲均有采购点，具有价格优势，货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

- **地址：深圳市罗湖区新园路西华宫**207A1（518001）
- **电话：**0755-25198828（**查询电话**） 0755-82286364
- **传真：**0755-25198828
- **联系人：杨宇红**（25198828 **手机：**13802233900）**叶生**（13828796288）

本店长期展开游戏AV器材精品的批发业务，

欢迎有志于在本行业发展的同仁联系我们！

PS2主机及周边系列

主流机种的主流意识！所有型号的PS2主机以及各种周边都能够在本店找到！

最新音乐游戏《太鼓达人》火爆登场！除此之外所有的音乐类周边现货供应！（包括《狂热节拍》、《键盘高手》等等）各种稀缺珍品，包括原装S/色差端子线、PS2专用DVD遥控器、兰桂坊三用VGA装置（可将Xbox、PS2及NGC与电脑显示器相连）、PS2罗技无线手柄、PS2迷你键盘手柄、GT-FORCE方向盘全部现货供应！

新机地独家发售：《FFX》双D9版本剧情CG动画DVD！

双D9版本《FFX》剧情CG动画DVD，中英文字幕，游戏内容完全收录！

《FFX》精品系列：主角座钟、《FFX》主题烟具、《FFX-2》主题CD盒、官方公式攻略本

新机地书店电话：0755-25192481

联系人：陈洁贞

《无尽沙加》、《荒野兵器3》、《异度传说》、《机战IMPACT》、《MGS2》、《忍》、《王国之心 最终混合版》……PS2游戏限定版在这里集合！

PS2最新游戏限定版

Xbox主机及周边系列

从最初的Xbox透明机壳限定版主机到最新的《铁甲飞龙ORTA》限定版主机、各个级别的信号输出端子（AV/S/色差）、DVD播放套件、最新游戏软件（《DOA极限沙滩排球》）应有尽有！

NGC主机及周边系列

4种颜色的NGC主机（紫、橙、黑、银白）、松下版可播放DVD的“Q”、各个级别的信号输出端子（AV/S/色差/D端子）、最新游戏软件（《塞尔达传说 风之杖》+预约特典）！

《生化危机》FANS的首选

S.T.A.R.S.专用配枪M92F特价发售！

浣熊市S.T.A.R.S.成员专用的大型手枪武士之刃（SAMURAI EDGE）现已到货！1：1的真实比例，质感异常出色，绝对是《生化》铁杆FANS的珍藏之物！

GBA主机及周边系列

图中所示的为真正原装GBA背光版，效果最好！

各色GBA主机及限定版主机、原装背光板、烧录卡以及最新原装游戏现货供应！

新机地书店：特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD《HUNTER X HUNTER》、《高达SEED》、《圣斗士 冥界篇》、《攻克机动队》、《鬼眼狂刀》、《ONE PIECE》、《棋魂》、《超时空要塞》系列、《乔乔奇妙冒险》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧！

活梅杂志&SMMV
www.plumbook.cn

NEWWISE

烧录合卡

最高性价比的可烧录合卡

128-256M

具备优势

- 只要有GBA主机就可以完成备份动作.,完全主机操作介面.
- 最合理的备份兼容性,可支援市面主流GBA金手指.(不象市面烧录合卡,烧录下来的节目不能在金手指上使用).
- 使用名厂FLASH,IC.可备份你心仪的内容,支持1-16个集合.(要视卡片容量而定).并自动生成菜单.(MENU)
- 具有其它烧录卡所不能比拟的价格和兼容性.并且在高版本的主机测试通过.
- 具备所有的卡片进度记忆模式.

编辑工具卡　　名厂FLASH真材实料

警告:本产品只试用于作为游戏流程的储存备份及游戏的开发工具请勿用做任何侵犯版权之用

更新资讯浏览www.newwise.com

地址:深圳市松岭路杰恩大厦904
电话:0755-83656742
传真:0755-83656761

诚征全国经销:13332965989 深圳王生
E-mail:master@newwise.org

经销商:021-62779909 上海刘生
13802947079 广州吴生

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

本店强列推荐：
PS2 39006 型全套主机＋原装震动手柄＋原装记忆卡＋现场当面改机(NH3)＋游戏＋220V 电源＋50 元礼
原价 2480 元
现价 2220 元

上海游戏机地

本店专营正版游戏，保证价格最低，速度最快，品种最齐！

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号　收款人：傅正　邮编：200021

特报：
任天堂 GBA-SP
2 月 14 日（情人节）
隆重发售
现在接受预定！

主机特价区

PS2 优惠套装　主机＋原装振动手柄＋美塞亚改机＋原装 AV 线＋原装支架＋正版游戏	仅售 1690 元
PS2 39000 型新款日版主机全新上市	全套 1980 元
XBOX 主机＋原装手柄＋兼容 100% 直读＋原装 AV 线＋正版游戏	1980 元
GC 主机＋手柄＋AV 线＋原装电源(送正版生化 T 恤)	1380 元
松下 Q 主机＋原装手柄＋遥控器＋AV 线＋电源线	2780 元
GBA 主机全套	5XX 元
PSONE 主机＋手柄＋记忆卡＋电源	580 元
WS 水晶天鹅主机＋正版 FF4	580 元
DC 主机全套	480 元

每月新货(2003 年 1 月－2 月)

PS2:

装甲核心 3－寂静的前线	380 元
暴走卡车 3	380 元
鬼泣 2（送海报）	480 元
鬼泣 2（连但丁项链）	580 元
魔界战记	380 元
魔界战记（限定版）	680 元
龙珠	380 元
基连野望—攻略指令书	250 元
真女神传生 3	380 元
星海传说 3	430 元
ZOE2	360 元
ZOE2（豪华限定版）	980 元
维纳斯与布雷斯	380 元
樱大战—浓情之澜	380 元
樱大战—浓情之澜（豪华限定版）	780 元
枪下游魂 4 —生化危机	380 元
J 联盟创造球会 3	380 元
真三国无双 3	430 元
MOTO－GP3	380 元

GC:

生化危机 2	330 元
生化危机 3	330 元
斑鸠	420 元
实况足球 6FM	430 元

XBOX:

xbox live+ 梦幻之星 1－2（上网套装）	480 元
Capcom VS snk2 EO(可上网)	350 元
死或生 X 极限排球	380 元
死亡之屋 3	420 元
零－ZERO(完全版)	380 元
Muzzle Flash(可上网)	380 元

GBA:

太空战士－战略版	380 元

WS:

因为广告排版和印刷发行的时间差关系！以上价钱均为本店估计价钱，与当日发售价可能会有 3% 左右的上下浮动！请玩家见谅！

狂热硬件区

PS2 HDD 硬盘＋BB 上网盘(内置／外置)	1850/1880 元
PS2 BMIDX 盘键机	650 元
PS2 罗技 GT 方向盘(蓝／红)	980/780 元
PS2 罗技无线手柄	720 元
PS2 HORI 原装记忆卡(糖果、金钱豹、斑马、宿命 2、鬼武者等)	220 元
PS2 原装格斗手柄	190 元
PS2 原装光线枪	290 元
PS2 原装 DVD 色差线	220 元
PS2 原装 S 端子线	150 元
PS2 全新原装手柄	150 元
PS2 原装 DVD 遥控手柄	190 元
PS2 原装太鼓达人＋正版游戏	580 元
PS2 钢琴键盘机	580 元
PS2 原装 D 端子	280 元
XB 罗技无线手柄	690 元
XB 原装 DVD 色差线	250 元
XB 原装 S 端子线	250 元
XB 原装美版手柄	150 元
GC 原装无线手柄(银色)	340 元
GC 原装 251 记忆卡	150 元
GC 原装 S 端子	190 元
GC 原装 DVD 色差线	250 元
GC 原装震动手柄	190 元
GC 宽带猫	330 元
GBA 原装保护膜＋擦布	50 元
GBA 原装保护盖	50 元

史上最强 VGA-BOX，XRGB2-PLUS　1880 元

软件区

XB：

真三国无双 2	430 元
死或生 3	198 元
拉力 sports	365 元
NBAlive2003	368 元
超酷霹雳猫	368 元
丛	398 元
合金装备 2 实体	368 元
世嘉 GT2002	398 元
式神之城	298 元
UFC 摔交 2	198 元
斩歌舞伎	198 元
老鼠大冒险	288 元
天空滑雪	258 元
寂静岭 2 最期之诗	298 元
死亡之屋 3	428 元
分裂细胞	368 元
指环王－双塔	368 元
飞龙（限定版）	468 元
御伽	468 元
红之海	438 元
真女神转生 NINE	528 元
野蛮宝贝	368 元
007－夜火	368 元
FIFA2003	368 元
魔鬼终结者	368 元
死或生 X 极限排球	368 元
哈里波特（中文版）	368 元
机甲先锋	368 元

PS2：

鬼泣 2	488 元
鬼泣 2（限定版）	588 元
装甲核心 3－寂静的前线	388 元
暴走传说 3	388 元
龙战士 5	398 元
宿命传说 2	388 元
SD 高达	398 元
暗黑编年史	338 元
忍	388 元
钟楼 3	398 元
hack3	338 元
实况足球 6FE	438 元
合金装备 2 实体	338 元
无尽沙加	388 元
王国之心－FM	388 元
NBAlive2003	378 元
荣誉勋章	388 元
哈里波特（中文版）	368 元
007－夜火	368 元
魔戒（中文版）	368 元
啪啦啪啦 2+ 控制器	688 元
幻想水夫传 3	418 元
真三国无双 2	398 元
猛将传	298 元
真三国无双 2 白金版	688 元
统暴	368 元
恶代官	388 元
VR 战士 4	98 元
镇鬼敢死队	98 元
DUAL HEARTS	98 元
盖盖乐（中文版）	98 元
超名曲指挥家	98 元
波波罗斯物语 3	128 元
童话王国 RPG	98 元
格兰蒂亚 X	128 元
装甲核心－另一个年代	128 元
基连野望	128 元
铁拳 4	168 元
合金装备 2	198 元
合金装备 2 资料版	198 元
地狱极乐丸	198 元
heck2 恶性异变	198 元
马克西莫	198 元
心跳回忆 3	198 元
一步神拳	198 元
格兰蒂亚 2	178 元
DNA	198 元
保镖	198 元
捉猴 2001	198 元
装甲核心 3	168 元
藤惠纪香	298 元
GT2002 中文版	248 元
异度传说	288 元
波波罗斯物语 3（限定版）	358 元
合金装备 2（日本限定版）	888 元
WRC	398 元
皇牌空战 4	388 元
忍者突袭	378 元
机战 IMPACT	458 元
王国之心	298 元
JOJO 冒险	398 元
魔剑	298 元
真魂斗罗	298 元
布莱妮	388 元
鬼武者	268 元
鬼武者 2	298 元
炼金术士 3	298 元
BMIDX3	298 元
枪下游魂 3	398 元
英雄谭 2	398 元
影子之心	298 元
信长野望－岚世纪	588 元
GT 赛车 3	298 元
GT2001	198 元
黑色细胞 2	428 元
高达 DX	298 元
寂静岭 2	288 元
最期之诗	338 元
大众高尔夫 3	298 元
RS 电单车	398 元
花火 2（中文版）	298 元
我的暑假 2	368 元
捉猴子 2	358 元
死或生 2HC	258 元
决战 2	258 元
吉翁前线	298 元
南梦宫滑雪 3	258 元
JET GO2	288 元
空中之舞 4	338 元
封神演义 2	388 元
实况 2002	298 元
GG 格斗 XX	388 元
阿耳哥斯战记	378 元
拳皇 2000	388 元
漫画英雄 vs CAPCOM2	388 元
吸血鬼之夜	298 元
化解危机 2	298 元
幻想水　3	418 元
迷失少年（限定版）	688 元
FF11（限定版）	530 元
高达战记（限定版）	688 元
人面鱼＋麦（限定版）	458 元
荒野兵器 3（限定版）	588 元
无尽沙加（限定版）	788 元
心跳 3（限定版）	788 元
王国之心 FM（限定版）	788 元
合金装备实体(限定版)	988 元
太空频道 5 代(PAL 制)	60 元
海贼(PAL 制)	70 元
VRC 赛车(PAL 制)	80 元
小丑战车(PAL 制)	50 元
空气滑板(PAL 制)	50 元
风之少年 II 代(PAL 制)	90 元
黑云(PAL 制)	80 元
GT3(PAL 制)	90 元
山脊赛车 1 代(PAL 制)	90 元
生或死 2(PAL 制)	90 元
毁灭(PAL 制)	60 元
星球大战(PAL 制)	50 元
ATV 越野赛车(PAL 制)	50 元
SKYGUNER(PAL 制)	50 元
野狼赛车(PAL 制)	50 元
摩托 GT(PAL 制)	90 元
索尼欧洲足球(PAL 制)	60 元
铁拳 TT(PAL 制)	90 元
旧世界遗产(PAL 制)	90 元

GC：

生化危机 0（送记忆卡＋原版 T 恤）	398 元
生化危机 1（送记忆卡）	378 元
阳光马里奥	398 元
萨尔达－风之指挥棒	358 元
萨尔达－风之指挥棒（连时之笛＋里之笛）	488 元
阿卡蒂亚	428 元
游戏王	438 元
猴子球	258 元
猴子球 2	388 元
星际火狐	358 元
沙滩排球	368 元
暴力足球	368 元
钻地小子	438 元
桃太郎电铁 11	438 元
路易鬼屋	288 元
兰色风暴	158 元
动物番长	298 元
星球大战	388 元
神机世界 1+2	428 元
大乱斗 DX	398 元
战斗封神	288 元
迪斯尼通足球	298 元
CvsS2(送记忆卡)	298 元
兽化格斗	388 元
PIKMIN	388 元
永恒黑暗	358 元
马里奥聚会 4	368 元
巨人的心得	358 元
实况足球 2002	288 元

PS：

机器人大战 F	268 元
机器人大战 F 完结篇	268 元
妖精战士 1－3	各 258 元
寄生前夜 2	258 元
失落的古代文明	288 元
永恒传说	388 元
勇者斗恶龙 7	298 元
暴丸地狱变	358 元
宿命传说	298 元
幻想水　传 1－2	各 268 元
风之少年排球	158 元
最终幻想（4、5、6 合集）	588 元
最终幻想 7	358 元
最终幻想 8	418 元
最终幻想 9	383 元
北欧女神	458 元
新机器人大战	358 元
机器人大战 α	258 元
少年街霸 3	268 元
合金装备	183 元
合金装备（限定版）	888 元
北欧女神（限定版）	1388 元
龙骑士传说（4CD）	338 元
陆行鸟不思议迷宫 2(限定版)	458 元
刀魂	188 元
泪指环传说	388 元
伦敦精灵团	198 元
恶魔城－月下夜想曲	288 元
W 高达格斗	198 元
最终幻想 1	298 元
最终幻想 2	298 元
机器人大战 α 外传(限定版)	788 元
太阳战决	298 元
浪漫沙加（限定版）	488 元
神佑擂台（限定版）	288 元
放浪冒险谭	238 元
时空之轮	250 元
太空战士战略版	260 元
精灵之路	250 元
浪漫沙加 1	250 元
浪漫沙加 2	250 元
圣剑传说	250 元

GBA：

游戏王 5（送卡片）	258 元
洛克人 EXE	158 元

恶魔城	198 元
皇家骑士团	328 元
铁拳	158 元
龙战士 2	288 元
马里奥 2	258 元
魔法假日	288 元
超魔界村	298 元
火焰文章	298 元
黄金太阳	258 元
黄金太阳 2	388 元
光明之魂	338 元
机器人大战 R	358 元
机器人大战 OG(送机体设定集)	388 元
口袋妖怪(红宝石、蓝宝石)	各 378 元
创造球会	338 元
魂斗罗	298 元
洛克人 EXE3	358 元
陆行鸟大冒险	358 元
风之少年 RPG	358 元
拳皇 EX2	358 元
世嘉拉力	358 元
索尼克 2	358 元

WS：

三色之翼	288 元
宇宙战舰	198 元
机动战士 vol1	258 元
FF1	288 元
FF2	288 元
FF4	288 元
狂野卡片	288 元
魔界塔士－沙加	358 元
前线任务	388 元
妖精战士	368 元
约束之地	388 元
海盗王	358 元
数码暴龙最新版	358 元
namco 全明星 RPG	388 元
With you 限定版（送电话磁卡＋活动人偶）	298 元

经典收藏区

FC：

合金装备(包装齐全)	380 元
龙珠—大魔王复活(包装齐全)	330 元
龙珠—激神弗里萨(包装齐全)	380 元
龙珠—塞亚人绝灭计划(包装齐全)	330 元
希特勒复活	280 元
圣斗士星矢—黄金十二宫(包装齐全)	350 元
双截龙 1 — 3	580 元
勇者斗恶龙 1 — 4（包装齐全）	各 250 元

SFC：

天地创造（包装齐全）	480 元
圣剑传说 2	180 元
圣龙战记（包装齐全）	380 元
皇家骑士团（包装齐全）	280 元
文章之谜（包装齐全）	280 元
太空战士 5（包装齐全）	280 元
太空战士 6（包装齐全）	260 元
天外魔镜 ZERO（包装齐全）	190 元
时空之轮（包装齐全）	280 元
圣战系谱（包装齐全）	390 元
多拉基亚 776	580 元
魔装机神（包装齐全）	80 元
幽游白书 2	120 元
马里奥 RPG（包装齐全）	380 元
第四次机器人大战（包装齐全）	350 元
前线任务 1（包装齐全）	280 元
前线任务外传－枪之危机（包装齐全）	280 元
幻想传说(包装齐全)	480 元
大金刚 1(包装齐全)	190 元
大金刚 2(包装齐全)	220 元
大金刚 3(包装齐全)	250 元
星海传说(包装齐全)	480 元
特鲁尼克大冒险(包装齐全)	280 元
8 人街霸＋12 人街霸＋16 人街霸(包装齐全)	480 元
勇者斗恶龙 5	190 元
勇者斗恶龙 6(包装齐全)	280 元
鲁多拉谜宝	380 元
真女神传说 2	180 元
三国志 3	120 元
三国志 4	160 元
风来西林 2（包装齐全）	350 元
浪漫沙加 2（包装齐全）	280 元
浪漫沙加 3（包装齐全）	280 元
北斗神拳 7	150 元
天使之翼	120 元
热血硬派	80 元
机动警察	80 元
美少女战士	120 元
龙珠－超武斗传	120 元

SS：

光明力量－王都巨神	220 元
光明力量－阻击的神子	380 元
光明力量－冰壁邪神宫	230 元
生化危机	180 元
异灵（4CD）	150 元
同级生 2	350 元
同级生 if	350 元
龙之力量 1	190 元
龙之力量 2	220 元
VR 战士 2	80 元
VR 战士 kiss	120 元
银河之星	190 元
银河之星 2	280 元
梦幻模拟战 1+2	280 元
梦幻模拟战 3／梦幻模拟战 3（限定版）	290/350 元
梦幻模拟战 4／梦幻模拟战 4（限定版）	280/380 元
梦幻模拟战 5	280 元
梦幻模拟战 1 — 5 合集	880 元
超时空要塞－可曾记起爱	350 元
基连野望	280 元
宇宙骑警（限定版）	380 元
恶魔战士 2	180 元
恶魔战士 3（连原装 4M 加速卡）	350 元
街霸 ZERO	120 元
街霸 ZERO2	150 元
黑暗救世主	280 元
街霸 ZERO3（连原装 4M 加速卡）	290 元
机器人大战 F	280 元
机器人大战 F 完结篇	280 元
天外魔镜—第四默示录	280 元
阿鲁巴外传（限定版）	360 元
魔法骑士	120 元
魔法骑士（限定版）	250 元
武装雄师 1	150 元
武装雄师 2	180 元
街	280 元
D 之食桌	280 元
拳皇 95（连原装加速卡）	280 元
飞龙	180 元
飞龙 2	180 元
飞龙 RPG	350 元
精灵王记传 2	250 元
重装机兵 2	280 元
大地女神幻想曲	260 元
创造球会 2	180 元
足球 RPG	180 元
EVE（4CD）	350 元
EVA 新世纪 2（处回版）	280 元
格兰蒂亚	180 元
格兰蒂亚图书馆	180 元
公主皇冠	280 元
七风岛物语	250 元
1945II	180 元
格斗之蛇	90 元
空牙外传	90 元
心跳回忆	190 元
心跳回忆（限定版）	480 元
SONIC JAM	120 元
饿狼传说 RB	180 元
樱大战	280 元
拳皇 96	150 元
梦游美国	120 元
三国英杰传(中文)	180 元
樱大战 2(初回限定版)	350 元
三国志 V(中文)	180 元
东京番外地	190 元
世嘉拉力	90 元
MAX TT	120 元

N64：以下全部包装齐全

马里奥 64	250 元
萨尔达—时之笛	350 元
机器人大战 64	360 元
J 计划 2	180 元
恶魔城 64	280 元
口袋妖怪－金银	280 元
皇家骑士团 64	280 元
风来西林 64	350 元
007 黄金眼	280 元
大金刚 64	380 元
星之卡比 64	280 元
耀西的故事	350 元
EVA 新世纪	480 元
马里奥的故事	380 元

PCE：

沙罗曼蛇	280 元
最后的忍道	280 元
热血足球	150 元

3DO：

幽游白书	280 元
D 之食桌	380 元
美少女战士	280 元
风之封印	380 元
街霸 IIX	250 元
宇宙骑警	380 元

PC－FX：

绀碧的舰队	380 元
卒业 IIFX	280 元
同级生 2FX	280 元
我的女神	380 元
梦幻模拟战 FX	480 元

NEOGEO — CD：

95 拳皇	220 元
96 拳皇	190 元
97 拳皇	250 元
98 拳皇（限定版）	280 元
99 拳皇	280 元
侍魂 1	180 元
真侍魂	250 元
斩红郎无双剑	190 元
天草降临	250 元
侍魂 RPG	250 元
合金弹头 2	280 元
双截龙	180 元
天外魔镜	220 元
龙虎拳 2	180 元
最后作战	180 元
斗士历史(完全版)	180 元
世界英雄(完美版)	180 元

NEO－GEO:

真侍魂	380 元
世界英雄 JET2	280 元
97 拳皇	780 元
99 拳皇	980 元
合金弹头 4	1980 元
拳皇 2001	1980 元
拳皇 2002	2480 元

MD－CD:

罗德岛战记	280 元
银河之星 1	250 元
阿斯兰战记	280 元
光明力量	280 元
乱马 1/2	280 元
快打旋风	180 元
真人快打	90 元
饿狼传说 Special	180 元
梦见馆物语	90 元
世嘉经典 4 合 1	150 元

DG 软件

等一百多个品种
（凡购买 DG 百元以下游戏满百元者即免费获得“高达在线”或“世嘉拉力 2”一张）

特大号 2	198 元
AIR	28 元
井上凉子	28 元
格兰蒂亚 2	28 元
高达在线	28 元
刀魂	38 元
春雨曜日	28 元
向北去	28 元
RUN=DIM	28 元
索尼克 2（限定版）	48 元
七星魔法使徒	28 元
莎木 1	128 元
莎木 2（限定版）	268 元
漫画同人会	158 元
欢迎来到西餐厅	25 元
出租英雄	68 元
钓 BASS 鱼	28 元
守护者之剑	38 元
世嘉拉力	28 元
电车 GO2	38 元
天使礼物	68 元
樱大战 3	68 元
高达殖民星坠落	188 元
D 之食卓 2	188 元
再生侠	158 元
死或生 2(初回限定版)	188 元
格斗之神 2	188 元
樱大战 2	258 元
樱大战 4	388 元
火焰圣母	128 元
英雄谭	128 元
樱大战 3 限定版 A/B	588 元
拳皇 2001	388 元
J 联盟足球	198 元
高达 DX	358 元
机战 α	38 元
漫画英雄 VS CAPCOM2	98 元
SGGG(限定版)全球 1000 套	1388 元
仲夏梦之夜(送原装记忆卡 +CD+ 原画)	88 元
樱大战 1-4(永久保存版)	1480 元

日美玩具精品区：

- 日本原装模型及扭蛋公仔（高达、SD 高达、街霸 VS 拳皇、恶魔战士、太空战士、圣斗士星矢、HACK、马里奥、美少女战士、心跳回忆、樱花大战、JOJO、北斗神拳、海贼王、犬夜叉等等）
- 美国原装模型及手办（SPAWN21、SPAWN22、MOVIE MANIACS 系列、怪物系列、鬼武者系列、燃烧战车系列、终极网络系列、扭曲灵魂 1、2、KISS 系列、剑风传奇、太空战士系列、蝎子王、星球大战系列、指环王等等）

价格绝对全国最低！！如：

KISS 舞台限定版	788 元
MOIVE 系列 5 代(1 套 6 个)	1100 元
生化危机＋维斯卡＋猎杀者	330 元
生化危机＋克利斯＋全套装备	290 元

邮购(收款)地址：上海市卢湾区复兴中路 277 号近黄陂南路乘公交 17、24、864、109、23、18 路大桥一线、地铁一号线可到。 电话：:021-53063358

分店地址：上海松江区松汇中路 626 号(步行街内、松江一中对面)
万富电玩商店　电话：021-57817382

话梅糖 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

江苏常州佳韵电玩

佳韵电玩8周年店庆优惠大行动，8年来本店始终以优质服务、优质商品，主机终生维修的可靠信誉为根本宗旨，我们将终身坚持这个宗旨，让您到本店来购买所有主机及周边器材；**买的放心、买的称心、玩的开心。**

各种主机专业维修，立等可取！

PS II主机由专业人员现场改机 100% 无引盘！

本店办理邮购、维修、保养业务！

主机零售价

PS2 30001R+AV 线 + 电源 +PS II 专用震动柄 + 美塞亚 2=1680 元

PS2 30001(带一次性开机画面)+AV 线 +PS2 专用震动柄 + 电源 + 美塞亚 2+ 现场改机 =1850 元

PS2 全新主机 39001(带一次性开机画面)+AV 线 +PS2 专用震动柄 + 电源 + 现场改机 + 美塞亚 2=1950 元

PS2 全新主机 30006R(带一次性开机画面)+AV 线 +PS2 专用震动柄 + 电源 + 现场改机 + 美塞亚 2=2050 元

Xbox 现场改机，全配制	2100 元
GBA(日产)	570 元
NGC+ 手柄 +AV+ 改机	1480 元
PSone 全配	550 元
GBA-Link 常州总代理	180 元
DC 九、五成新机 + 手柄 + 电源 +10 张游戏	550 元

本店另有千余款日语原声动画片，600 款原声动画音乐 CD，300 余款动画 DVD，欢迎爱好动画的朋友速来购买，价格从优！

联系电话：0519-8108234　邮编：213003

联系人：刘炜　手机：013906125865

总店地址：江苏常州青果巷 8 号

分店地址：江苏常州戚墅堰卫东桥旁十层楼工商银行对面

哈尔滨博雅电玩

本店所售产品，保证原装正品，假一赔十。

在新年和寒假到来之际，本店所售产品天天平价！

购 2000 元以上赠真人 VCD 健舞毯！

带背光灯 GBA 图

寒假强劲推荐：

GBA 主机 + 背光灯

GBA 卡 20 元起，GBC 卡 10 元起。

PS2 改机免安装费(任何型号都可改)！

好消息：本店新到通用电脑 VGA 电视盒(可收看电视)。

经营品种：

批发零售 PS2、Xbox、NGC、GBA、DC、PS one。

高低档家用游戏机。

高价回收各种家用游戏机，也可以旧机贴换新机。

购物赠积分，积分满有大奖等你拿！

地址：哈尔滨市南岗区东大直街 323 号大世界商城 3 楼家电区 10 号精品屋

联系人：高毅　电话：13936165859(24 小时电话)　0451-2730080（传真）

太平洋卡号：601428 7036 7770700

邮编：150001

吉林省金卡王电玩商行总店

金卡王

电玩商行

专业批发、零售、邮购各种高档游戏机、卡、碟及周边配件

批发零售：
1、PS2、PSone、NGC、Xbox、DC 游戏机及几千种软件。
2、GBA、GB 机、GB 卡，单卡、合卡千余种。
3、周边设备（大手台、方向盘、振动枪、吉他、跳舞毯、模拟飞行摇杆、北通系列产品及游戏机）。

服务项目：
1、免费对换 GB 卡，邮资自付，并开展以旧换新业务。
2、精修各类游戏机，专业人员、进口仪器，立等可取。
3、各种商品价格请来电咨询，货真价实，价格最低。

本店有少量二手 PS、PS2、DC、超任及 GB 机出售

售后服务：本店所售商品实行“三包”保证质量，终身维修。

本公司批发、零售： PS2、Xbox、NGC、PSone、DC、GBA、GBC 等各种游戏机及周边设备；货真价低、保证原装，所售商品实行“三包”详情请咨询！

地址：长春市重庆路15号，和平大世界商场506

传真/电话：0431-8956096　8525498(晚)

手机：013514400446　户名：赵文君　邮编：130041

开户行：长春市建设银行汇发储蓄所　帐号：22189795810001043626

网址：www.gamejkw.com

新疆国利电器

玩家大本营

太好了，在这里购买主机可以加入会员（参加会员活动会有意外惊喜）会员可以……

这里是玩家的殿堂、给您带来开心与快乐是我们追求的目标！

同样是玩家的我等待与你的相知！

总经理：杨国利　手机：13609987758

祝各位会员：新年快乐，万事如意！

可现场加装夜光板

现场改机 保证全新

☆诚招各地经销商（疆内）

本店经营各类次世代游戏主机及其配件、软件。经营 PS、PS II、NGC、GBA、DC 等各种主机的正版游戏软件。

（非乌市的可邮购，详请请电询）

本市凭此广告购主机者（除 GBA 外）可获得 15 元打的费

第一分店地址：乌鲁木齐市扬子江路红山金道苑 27 号　邮编：830000

电话：0991-4559581　4515260　联系人：张文（小姐）

第二分店地址：乌鲁木齐市长江路新疆小商品城 D-205、D-213

电话：0991-5826112　联系人：卢青海　手机：13609934667

通梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

杭州次世代

本店是一家集游戏、动漫、游戏卡通手办、模型及周边配件为一体的专业贩售店，经营品种齐全，供货时间及时、价格公道，同时提供各类主机的维修及现场改机(包括GBA加装夜光板)。并对玩家提供最优良的服务，保证让玩家买的放心、玩的开心！

特色　各大主机的正版软件品种齐全、台湾DVD卡通、原声CD，品种齐全。接受各类主机的正版软件新作的预订。

心动不如行动吧！

总店地址：杭州市定安路22号
传真/电话：0571-87806884
手机：13003623745　张雄波
邮编：310009
E-mail:csdboss@sohu.com

分店地址：杭州市环城西路77号
联系人：王小姐
电话：0571-85957054

★友情加盟店★

杭州市曙光路省音乐厅对面
电话:(0571)85909141 沈斌

杭州市沈塘桥路9号
电话:(0571)88079310 王小姐

衢州市长华街48号
电话:(0570)3047156 余海荣

贺

EMS中国分区代理成立：

深圳市深南中路赛格广场二楼2573柜台
联系人：农小姐　电话：0755-83685371

怡汎有限公司(EMS)是从事研发和生产电视游戏机及电脑周边产品的公司。公司经过10年来的不懈努力，在电视游戏界中以具有相当技术实力及生产规模而著称。

为能让国内的游戏迷们尽早尽快的享受到高科技电视游戏带来的快乐，我们力求把最新的技术和产品带入到国内市场。请您提出宝贵的意见以使我们的产品更适合国内的游戏迷们需要；并热邀您的加盟，成为我们的代理商。

◆ PS2 USB Memory Adaptor
◆ PS2 USB 转换器

产品功能：
利用USB接口让你将PS2原装记忆卡与电脑连接的转换器.

EMS

公司地址：香港九龙长沙湾道883号亿利工业中心208-211室
电话：(852)2748-7098 传真：(852)2387-9849
联系人：(国外)胡小姐　melody@hkems.com
　　　　(国内)温小姐　helen@hkems.com
公司网址：http://www.hkems.com

南京 风云电玩

专业批发、维修、邮购，热情服务，真诚待客！

特价

全新PS2主机+PS2原装手柄+完美直读+电源=1780元/套	
XBOX主机+直读+DVD遥控器(全套)	1980元
GBA-Link:64M卡+烧录器+线+碟=150元/套	
GBA-Link:128M卡+烧录器+线+碟=218元/套	
全新DC机	480元/套
索尼原装PSone专用显示屏	680元

本公司为：EZ-flash
XG-flash
GBA-Link
烧录系统
南京地区总经销
谨防假冒!!!

利明DVD32位PS游戏机 江苏总代理　诚征省内分销商
电话：13305176976
技佳VCD32位PS游戏机　南京总经销

所售PS2主机均有原始开机画面，原厂封条，现场加装完美直读！
现场加装GBA背光灯、立等可取　160元/套

★本公司长期以低价格批发、零售各类电玩产品、周边、模型。
★新到一批原装高达模型、军模，欢迎选购！　鼓楼店：025-3249216
★专业维修各类游戏机，现场维修，立等可取，专业技师为您服务!!!

业精于专　方显卓著

所有邮购物品均经检测后寄出，款到当日发货，一个月内有问题包换！
邮购部：南京市中央路359号 陈强(收) 邮编:210037 电话:025-3462500
邮费15元 保价另计

- 许府巷店(批发部)：中央路359号（公交车站旁） 电话/传真:025-3462500　联系人：居先生 徐小姐
- 鼓楼店：中央路63号(鼓楼隧道北口、五星城旁) 电话：025-3249216　联系人：浦国华
  中央路31号　电话：13327828657　联系人：浦国华
- 夫子庙店：建康路69号(联华超市对面)　电话：025-2201076　联系人：浦国华
- 维修部：中央路359号 电话：025-3462500　中央路63号 电话：025-3249216　联系人：东先生
- 24小时批发热线：13305176976　13338605293　陈先生　13305176975　居先生

南京风云电玩讨论版：Http//:B140094.xici.net

上海王子游戏专卖

王子宗旨：诚信为本、信誉第一

全新主机

PS主机直读	1780/30
Xbox主机(直读)	1980/30
NGC主机(原配)	1480/30
PSone主机	590/30
GBA机	电询

正版片(邮费10元)

NGC星际火狐	420元	NGC永恒阿卡蒂亚	460元
NGC明星大乱斗	420元	PS2实况足球6最终版	460元
NGC阳光玛丽	420元	PS2三国志战记	150元
NGC沙滩排球	420元	PS2VR战士4	150元
NGC VR射手3	430元	PS2铁拳4	160元
NGC NBA2002	290元	PS2生与死I	120元
NGC炸弹人大冒险	420元	PS2决战I	130元
NGC梦幻之星(上网卡、记忆卡)	680元	PS2机甲兵团	60元
NGC萨尔达传说(风的节拍)	420元		

大量供应2元/盒GB卡带(每次邮费10元)

配件(邮费10元)

GBA用EZ－FLASH 128M	520元	XBOX原装日版手柄	320元
PS2用原装D端子线	290元	NGC原装AV线	180元
PS2用原装分量端子线	250元		
PS2用原装S端子线	150元	**二手主机**	
PS2用原装四分插	220元	WS彩色手掌机	290/10
PS2、XBOX、NGC三用VGA	290元	NGP彩色手掌机(送卡)	290/10
Xbox原装分量线	290元	GB彩色手掌机	260/10

本店特价供应一批DC原版碟

店址及邮购地址：上海市虹口区东宝兴路239号（四川北路向西30米）收款人：蔡静
电话：021-63246365　营业时间：10:00-20:30(节假日照常营业)
公交：18路、21路、旅游10号线、轻轨明珠线均可到达　邮编：200080

www.plumbook.cn

浦东 GAME游戏 风暴 专营店

省钱

重要启事(全年无休)
所购主机
均有原始开机画面、原装封条，
保修一年并实行三包!

迎新年 大优惠

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友!

修! 改! PS2 100%免引导 (所有主机型号由专业人士当场为你改机)

主机类(现在不买，更待何时)

PS2 限定版(37000 洋·禅)	2300 元
PS2 39000	1880 元
PS2 39001	1780 元
PS2 30000	2000 元
PS2 30001(含改机)	1700 元
PS2 30006	2000 元
Xbox 普通版	1850 元
NGC	1360 元
DC	580 元
PSone(送原装碟)	560 元
GBA 日版	5XX 元
EZ Flash	5XX 元
SS 主机	250 元

GBA 加亮液晶已到!

高价(现金)回收各类主机(所有主机均可以旧换新)

GBA 游戏 40 元起，土星游戏 400 余种、DC 正版 30 元起，大量供应各种主机周边配件并特约经销 DVD 动画片、D5、D9。

(版面有限，请来电垂询)　本店办理邮购、维修、保养业务、务必写本店地址。

崂山东路　浦东大道　东方路　★本店　●车站

地址：上海市浦东大道 276 号　邮编：200120
公交线：遂道 5 线、8 线、9 线、775、935、936、623 到浦东大道
(乳山路站下车即到)(地铁 2 号线东昌路站 2 号出口)
联系人：盛新杰
电　话：021－58889005

长沙恒源游戏专卖

恒源宗旨：信誉第一、货真价实、诚信经营。

本店为感谢广大客户的支持，在新春来临之际，本店一律以批发价邮购，让利于顾客。PS、DC 软件 10 张以上 3 元，10 张以下 4 元。PS II 软件一律 7 元，XBOX 软件 18 元。

本店有 PS II 任何型号改机 IC，附送改机图和改机线，每套 200 元，并可以免费安装。XBOX 直读不需任何跳线，直接代换，每片 70 元(任何机型通用)，最新直读 3.0DVD 解码，无需遥控器可播放全区 DVD 及任何游戏碟，每片 240 元。

PS2 39000／39001／30006(配直读)	2050／1930／2000 元
NGC 主机(银色)／其它颜色	1480／1450 元
Xbox 日版配原装遥控器／美版 XBOX 配两张原版碟(配直读)	1880 元
PSone 配原振	560 元

高价回收：各类主机(GB 厚、GB 薄、GB 彩、GBA、PS、PSone、PS II、DC、NGC、XBOX)

PS2 原版游戏区

鬼舞者 2	240
合金装备 2	180
合金装备(实体)	380
实况 5 最终版	100
实况 6	200
VR4	130
铁拳 4	130
魂斗罗	340
太十(国际)	290
鬼泣	200
寂静岭 2	180
荒野兵器 3	180
双星	100
绝战 II	200
XBOX 星球大战	420
GT3	180
GT2002 中文	200
皇牌空战 4	240

NGC 原版游戏区

生化 0	430
明星大乱斗	430
阳光玛丽奥	400
塞尔达(限定)	560
塞尔达(普通)	420

DC 原版游戏区

索尼克 II (限定)	35
心跳回忆(限定)	80
刀魂	35
机器α	35
格兰蒂亚	30
梦幻之星	80
世嘉拉力	30
樱花 3(限定)	120

精品：

太十情侣装／闪光表／腰表／变色表	88/50/45/70
烟盒、打火机、烟灰缸 3 合 1	50
烟盒、打火机 2 合 1	38
项链、戒指、钥匙扣 3 合 1	28
太十钱包／笔记本	25/50

恒源 GBA 卡节目单

32M(一律 26 元)：VR 拉力 III、玛丽奥 2、玛丽赛车、GTA 赛车、超级摩托车、龙战士 I、II、风之少年 I、II、毁灭战士、快打旋风、沙罗曼蛇、F14 战士、空中三角洲、铁鹰战士、大战争、钻地 2、泡泡龙、魔界村"R"、VR 拉力 3、玛丽 3、魂斗罗、大斗伍佑卫门、魂斗罗 II、柯拿米赛车

64M(一律 46 元)：塞尔达传说、索尼克合集、口袋妖怪(红／蓝)、金太郎复仇、超级忍、漫画地带、恐龙危机、刀魂战士、星之卡比、世界传说之换装迷宫、枪神、沉默狙击手、街霸 3、钻地 3、索尼克、哈利波特 II、坏玛丽 4、古惑狼、炸弹人、通天王、心跳回忆、三国志、大战略、拳王 EX、天使之翼、机械化部队、中央大陆战记、雷曼、银河战士、黄金太阳 I (中)、三国志(中)、麻将(中)、光明之魂(中文)、恶魔城下曲(中)、皇家骑士团(中)、恶魔城白夜(中)、街霸、无限之旅、幻想水浒、侏罗纪公园、机器人"T"、炸弹人红、蓝、罪恶格斗、火焰文章、机器人大战 A、七龙珠、职业麻将、洛克人 Z"O"、玩具力量、铁拳、拿破仑、洛克人 I、II (RBG)、怪兽守护者、躲避球、真女神转生(红、黑)、GTA II 赛车、拳皇 EX 2、世嘉拉力、机战"R"、网球王子、新洛克人全、天使之翼、高达 GX、育成足球、正邪协奏曲、星海传说、信长异闻、公主骑士、蜘蛛侠、羊之心情、怪兽公司、机战 O、寂静岭、哈利波特 II、实况足球 I、II、彩虹六号、日本 J 联盟足球 2002、Z·O·E、NBA 蓝球、黄金太阳、信长野望、信长异闻、遥远的时空、银河之星、魔法假日、双截龙、古墓丽影、美国大兵

128M(一律 95 元)：指环王、侍魂 2、黄金太阳 III、索尼克 2

GBA EZ-FLASH 湖南总代理	128M/450 元　256M/690 元
GBA 台湾夜光屏／国产	340/190
GBA 电视接收器／电视转换器	480/200
GBA 仿原镜面／保护膜／保护套	8/5/7
GBA 2 头／4 头对战线	9/12
GBA 挂包／硬包／横包／原装包	10/15/12/35
GBA 300 毫安／600 毫安／1200 毫安套充	15/25/35
GBA 中文金手指／扩音器／吊绳	128/30/5
GBA 白光灯／伸缩灯／调光灯	10/15/18
GBA 摇杆四合一／放大镜／记忆电池	30/10/5
PS2 原装全新原柄／组柄／四分插	110/25/60
PS2 原装全新日／美记忆卡	140/125
PS2 分量端子线原／组	180/25
PS2 原／组 S 端子线	180/120
PS2 原／组支架	35/10
PS2 原／组遥控器	120/30
PS2 GT3 原罗技方向盘／组	800/180
PS2 原装小键盘手柄	280
PS2 90W 电源／200W 铁盒电源	25/60
PS2 发光管／数据线	40/35
PS2 中文金手指／复位出仓信号线	80/40
PSone 翻新／全新光头	140/210
PSone 4/5、6 英寸液晶屏	370/480
PS 原装 AV 线／S 端子线	20/15
PS 组／原柄	7/20
PSone 组振／原振柄	25/50
PS 1M/2M/4M 北通记忆卡	10/20/30
PS 格斗柄	18
光头润滑油	10
PS 光头支架／数据线／延长线	20/15/5
PS2 振动退膛枪／振动枪	120/90
PS C4977/C4507 场效应管	20
PS 原装激光管／电容／物镜	14/5/10
PS 保护电阻(无图像、无振动记忆失灵)	15
PS 原手柄插槽／光头托盘／导电胶	55/10/1
PS 原／组电源板	35/22
PSone 充电器／改机 CD 卡	95/120
NGC 原／组柄	245/38
NGC 原记忆卡 59/251	105/150
NGC 分量线／S 端子线／AV 线	15/12/12
XBOX 组装柄／S 端子线／RGB 线	50/15/15
XBOX 日／美原柄	270/120
DC 原／组柄	70/30
DC 原／组枪	90/60
DC 制转／振动包／上网卡	30/20/40

邮购汇款地址：湖南省长沙市解放东路 34 号　收款人：禹翔　邮编：410001
汇款帐号：建行：4367 4229 2678 0096 371　收款人：马娟
交行：6014 2850 6441 94009　收款人：禹翔
邮购查询电话：0731-4143617

主机邮费 20 元
软件邮费 10 元

杭州の　嘉兴の
最终幻想游戏、动画专卖

★电玩类：PS、PS II、XBOX、NGC、GBA、DC 等各类游戏机主机、周边配件及游戏等。
★动画类：日本最新的各类卡通 VCD、卡通 DVD。品种齐全、欢迎选购。
★模型类：本店可为您订购日本原装高达模型。售价＝日元原价×0.06—0.065

本公司常年大量回收二手游戏机，并可以旧机贴换新机!

新店开张、优惠多多，千万别错过喔!

特价区
所有游戏主机均以进价供应。(具体价格请到店内查询)
所有 PS 游戏 3 元／张　所有 DC 游戏 3 元／张
所有日本卡通 VCD 3 元／张
新到日本卡通 DVD 百余种 7 元／张
所有 PS2 游戏 DVD-ROM(精美盒装) 10 元／张
另：新到一批台湾珍藏版的 PS2 游戏　20 元／张

江城路　望江路　●杭州火车站　●永乐家电　★最终幻想　●解百超市

本公司推出 GBA 换卡业务，贴换费 10 元／次

杭州店地址：杭州市江城路 562 号 B1　TEL：0571-86062347
(公交车 152 路、62 路、846 路"望江门站"下车)
嘉兴店地址：嘉兴市秀州北路 437 号　TEL：0573-2073748

瑞格电玩　与您共享

恭贺新禧　瑞格电玩向广大玩友拜年!

PS II 主机
30000型 2300元
30000型 1780元(需付定预定)
30001型 2300元
30001型 1780元(需预定)
39001型 2100元
39004型 2150元(电源220V,无需另配电源)
39000型 2200元
30006型 2250元(电源220V,无需另配电源)
30007型 2150元
PS2主机加直读:250元/台
X-BOX主机:2080～2280元/台(标配)
NGC:1480元/台 1550元/台(标配)
PS ONE:580元/台 650元/台
GBA主机:5XX元
GBA卡价格:48-65元/片 128M卡:120元/片

瑞格电玩主要以经营PS、DC、PS2、NGC、X-BOX游戏机及其配件。同时备有卡通VCD及DVD供你选择。

另在春节期间，有大量日本卡通 VCD、SS、PS 游戏2-6折，欢迎各位玩友惠顾。欲知更多详情，请上网，来电查询及来函咨询!

以上主机均是全新原配带直读芯片价格，决不掉换任何配件，以超低价格来吸引顾客。诚为生意之本，信为利润之源，这是瑞格电玩商店一贯的经营作风。

地　址：上海市卢湾区黄陂南路719号 瑞格电玩商店
电　话：021-53062481　邮编：200025
联系人：陈建国
网　址：//www.ruige-gameshop.com
Email:ruige719@163.com

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

长沙火炬

长沙市解放东路 22 号　邮编:410001
收款人:闵炼南 电话/传真0731-4156067
电子邮箱：E-mail:cshjdz@163.com
（此目录价格仅限于邮购）

也可到银行汇款: 建行:4367422926170020122　工行:9558801901100269313　交行:60142840646677708　户名: 闵炼南

全新正版，邮费5元/款		心跳帯原记忆卡	70	地狱战士 RPG	23	疯狂过山车	19	向北去/黑之魂	21
炼金术士	41	樱花大战 III	63	杀人事件 3CD	40	橄榄球/HKT 猫	18	阳光少女	22
格兰蒂亚 II	15	超能力对战 2012	21	火焰圣母	42	棒球/高尔夫	18	井上凉子	20
索尼克 III 限定	20/21	摔角限定版	23	世嘉拉力 II	24	钓鱼/围棋	25/20	SS 夏日麻将	20
刀魂 II/病血	15/32	高达在线	22	春雨曜日	23	麻将/滑雪	16/20	PS 斗神传四	9

PS2 39001/30006 原配置+直读+名牌电源	1960/2000	GBA/GC 原配置+电源	580/1480
PS2 30000/39000 原配置+直读+名牌电源	2060/2060	XB 主机+直读(加而不是换)+遥控器+碟	1860
Psone100、102、103 原配置/九成新 DC	680/520	主机保修5个月, 邮费20元, 快件30元, GBA邮费10元	

毁灭，梦之冒险	45/30	古惑狼	45	炼金术士玛莉	50	魔法封神	45	电梯大战	45
恶魔城中，日	45	洛克人 Z	45	机战 A.C.T.R	45	三国志中、日	45	空战雄鹰	26
恶魔城 II 中，日	45	蜘蛛人	45	口袋妖怪红，蓝	45	信长野望	45	F14,变形战机R	26
炸弹人红，蓝	45	伍佑卫门	26	口袋梦幻	45	信长异闻录	45	超时空要塞	45
快打旋风	26	超魔界村 R	26	幻想水浒传	26	大战略 II	45	GT II ,GTA	45
风之少年 I,II,III	26/95	羊之心情	45	洛克人 I II，III	45	皇家骑士团中、日	45	GT,V 拉力 III	26
俄罗斯方块	28	七龙珠	45	魔法假日	45	游戏王四、五、八	45	玛莉赛车	26
玛利奥 1-4	26	洛克人与佛特	45	哈利波特 I，II	45	游戏王六、七	95	越野拉力赛	45
泡泡龙新旧合集	26	逆转裁判 I，II	45	沉默遗迹	45	寂静岭	52	摩托车大赛	26
携带电兽红，蓝	45	沉默狙击手	45	龙战士 I，II	45	古墓奇兵	45	世嘉拉力	45
索尼克 I，II	45/95	神枪手	45	银河之星	45	幽灵陷阱	45	网球王子 II	95
绿色兵团	26	传说的炸弹人	45	星之卡比	45	死亡弹珠台	45	银河战士	45
坏马莉	45	街机怀旧合集	26	特鲁尼克	45	RPG 工具	50	指环王 I、II	45/95
彩虹六号	45	金太郎复仇	45	正邪幻想曲	45	复仇之忍者	45	通灵王 II、III	45/95
钻地小子 II,A	28/45	转转乐园	45	换装迷宫 II	45	机械化军队	45	鬼影狂刀	45
东尼滑板 II	45	街霸 II,III,铁拳	45	炸弹人 RPG	26	棋魂，NBA	95/26	梦幻之星	45
上海麻将	26	拳皇 EX,EXE2	45/48	机械人大战 Q GX	45	足球小将	45	荣誉勋章	45
职业麻将	45	罪恶格斗 X	45	光明之魂中，日	45	胜利 11 人 A	45	海贼王	45
中日麻将决战	26	黄金太阳中英日	45	黄金太阳 II	95 樱	创造球会	45	陆行鸟乐团	45
大富翁、魂斗罗	26	真女神转生	45	国之魂	26	实况足球	45	迪斯尼滑雪	45
元素大战	48	萨尔达传说	45	火焰文章中、日	45	漫画地带	45	邮费5元/次,快件15元/次	

维修:SS、PS、PS2、DC、XB、GC、GBA、GBC 主机,8 年专业修理经验, 速度快, 保质 3 个月, 无效不收费，收费不公你拒付!

EZFLASH128/256M,北通 128M 烧录器带卡	440/670/360	原/组装 AV 线,直读 IC,光头顶帽,齿轮	12/8/25/12/14
冷光、放大、盖、摇杆四合一，2/4 头连机线	30/8/10	原装激光管，物镜，手柄导电胶，变压器	15/8/1/15
600/1200mA 高效充电器，可调荧光灯，护套	20/26/15/7	光头支架，电机，保护电阻，润滑油	30/10/8/7
电视接收器，中文金手指，耳机，扣带	350/126/6/3	光头数据线，延长线，电机线，5977IC	15/5/5/40
GBA 布包，卡盒，贴膜，镜面，屏幕盖	12/2/4/4/8	DC 原装/九成新光头，原装手柄，原装钓鱼杆	100/80/60/45
PS2,XB,GC 三用 VGA,分量线,S 线，法拉利手柄	235/15/10/35	飞行+格斗遥杆，Modem，VGA，导电胶	75/40/35/2
原装 8M 记忆卡索尼广，授权广，原装手柄	145/120/125	组装手柄，2/4M 记忆卡，振动卡，风扇	28/22/28/20/20
原装光头，9 成新光头，光头数据线，制转	450/260/35/25	原装 AV 线，组装 S 线，制转，变压器	10/12/28/15
遥控器，横竖支架，退镗振动枪，原装挎包	25/35/95/65	原装电源板，驱动板，驱动开关，5986IC	45/50/8/12
原/组竖支架，对战线，遥控支架四分插三合一	20/10/15/65	光头带座，电机，数据线，手柄延长线	125/20/9/6
复位出仓信号线，VGA，原/组装电源板	25/210/200/120	SS 原装 JVC，三洋光头，直读 IC	86/100/55
名牌电源，200W 电源，四分插，中文金手指	35/45/45/80	4M 加速卡，8M 记忆卡，制转，电源板	65/75/25/30
PSone 原装振动手柄 A/H 型，中文金手指卡	42/68/40	组装 AV 线，手柄，导电胶，十字架	8/9/2/2
PSone 原装光头，记忆卡，原/组装专用电源	210/8/35/25	GC 原装手柄，大容量记忆卡，S 线	180/165/15
组装振动手柄，普通手柄，手柄延长线，S 线	18/5/5/10	XB 直读 IC，原装手柄，遥控器，S 线	150/270/220/15
PS 原装振动、原装普通手柄，四分插，制转	50/42/28/18	太 10 烟盒打火机，项链三合一，男女表	32/18/45
1000-7000 型中文金手指卡，原/组装电源板	25/35/25	配件邮费无论多少，每次 5 元，快件 15 元	

北京颐丰高达

GB、GBC 以旧换新 GBA

高价回收薄 GB100 元
彩 GBC230 元　GBA350 元

隆福新店开张，
所有商品一律折扣
隆福商场对面隆福地下商城 6 号
——颐丰高达隆福分店

新年购主机，均有精美礼品赠送！

PS II 类

原装手柄	168
原装记忆卡(日版)	180
原装记忆卡	155
四分插+遥控	120
分量端子线	80
S 端子线	50
支架	26
电源	45
组装手柄 A 款	55
组装手柄 B 款	35
原装光枪	350
组装光枪	140
GT3 方向盘	750
原装支架	65
新版金手指	150
组装摇控	60
VGA BOX 转换器	260

PS2 限定版+完美直读	(电询)
PS2 39001 型 + 完美直读	1900 元
PS2 30000 型 + 完美直读	2130 元
PS2 30006 型 + 完美直读	2100 元
PS2 30001 型 + 完美直读	1680 元
PS2 加装完美直读	250 元
PSone	650 元
NGC	1500 元
GBA(加亮版)	550 元
Xbox(日版)	1850 元
Xbox(日版，带遥控器)	2100 元

邮购维修

本店寒假期间
购机一律折扣
软件一律 8 折！

PS 类

原装手柄	35
原振手柄	68
记忆卡(1M)	15
2M 记忆卡	20
组振手柄	35
电源	15
无线手柄	60
振动背心	80
方向盘	80

GBA 类

对战线	15
夜用灯	30
2 合 1 壳甲摇杆	18
充电器+电源	32
耳机+卡合	18
保护膜	8
GBA 包	18
拉杆/青蛙灯	18
Ez-Flash 128M 烧卡器	560
Ez-Flash 256M 烧卡器	1030
电视接收器	495
GBA 荧光板	390

市场价格有浮动
请以店内时价为准

本店现有大量 PS、PS2、DC、NGC、GBA、Xbox 正版软件，详情请电询！

总店地址: 北京市崇文区光明路甲 1 号　颐丰高达商店　闫昶煦 先生
电话: 010-67186755　传真: 010-67161723　邮编: 100061
（龙潭湖公园北门向北 50 米路东、公交 707、35、743、957、3、8、352 路光明楼站下车，6、60、116 路游乐园下车）

欢迎各界加盟！

本店所售商品
实行"三包"
保证质量，终年维修!

上海 新次元

新次元—新年大放送(送上加送)
不是吹出来的优惠，真心回报每一位玩友，全国最便宜的价格。
便宜！真便宜！

凡来本店购 PS2 主机者，凭当天发票，报销 20 元车费(另再赠送日本原版卡通 CD 一张)

无限量"面向全国"二手主机大回收及高价收购您手中多余的、玩腻的 PS II、X-BOX、NGC、DC、PS、SS、GBA、GBC、WSC 等各类游戏主机及周边配件，回收 PS II、X-BOX、NGC 原版游戏盘，放马过来吧!

电玩急诊室：针对市面上烧、损、坏主机维修及改装，供应各类原装零配件，小毛小病立等可取。面对全国各层次玩家，让你死机复活。(PS2 主机保养 50-80 元，另收购、贴换高、中档烧、损坏各类游戏机)

套机卖主机价：现货供应，绝对真实，不作虚假，数量有限，快快行动！

PS2 39001 型：美塞亚 I、II 型直读+原装手柄+AV 线+专用散热支架+原版盘+PS、SS 双用枪(再送日本原版卡通 CD 一张)　I 型 1880 元/II 型 2070 元
PS2 30001 型：美塞亚 I、II 型直读+原装手柄+AV 线+专用散热支架+原版盘+PS、SS 双用枪(再送日本原版卡通 CD 一张)　I 型 1690 元/II 型 1980 元
X-BOX 日版主机+完美直读+AV 线+电源线+内置硬盘无须记录卡+原版卡通 CD 一张+可放 33 片游戏专用 CD 包 =1790 元(再送拳王电话卡一张)
DC A 型日版主机+直读+手柄+AV 线+56K 网卡+原版盘+专用 DC 背包+8 厘米 VCD 电影盘一张+游戏三张+DC-GB 模拟器 =830 元(再送电视健身舞毯一块)
DC A 型欧版主机+直读+手柄+AV 线+56K 网卡+原版盘+专用 DC 背包+8 厘米 VCD 电影盘一张+游戏三张+DC-FC 模拟器 =790 元(再送电视健身舞毯一块)
SS 土星主机+原装手柄+AV 线+原版盘+软件三张+SS、PS 双用枪一把 =580 元 (再送拳王电话卡一套)
PSone 主机+直读+双手柄+芯片记录卡+AV 线+专用原装电源+原版游戏+PS-FC 模拟器+游戏三张 =790 元 (再送拳王电话卡一套)
NGC 主机+NGC 专用手柄+AV 线+NGC 连 GBA 对战线+原装专用电源+8 厘米日本原版游戏卡通 CD+8 厘米原装碟空壳一只 =1380 元 (再送拳王电话卡一套)
超任(日、美)主机+博士 7 代(32M)磁碟机+AV 线+原装手柄+电源+游戏软盘一张+原版游戏硬卡一盘 =780 元 (再送拳王电话卡一套)
GBA 主机+游戏单卡二盘+透明保护套 = 港产 560 元　日产 600 元 (再送原版卡通 CD 一张)
GBC 彩机+游戏单卡二盘+GB 专用皮卡丘腰包+专用对打线+GB 专用充电背包一只 =480 元 (再送原版卡通 CD 一张)
世嘉 MD 原装 II 型机+双手柄+老鼠接口+信号线+电源+游戏二盒 =430 元 (再送拳王电话卡一套)
松下 II 型 3DO 32 位机+原装手柄+AV 线+110V/220V 电源一只+3DO 精典游戏五张+拳王电话卡一张 =880 元 (再送 PS 精美 CD 包)
NGP 彩色掌机+原版卡一盘+专用透明保护套 =380 元 (再送原版卡通 CD 一张)

因广告版面有限，不能全部列出，请来店(电)询问。购任何主机者，均有礼品相赠!
新次元对玩友的承诺：只要您想要的，我们全部有，而且以当天最低价供应!

本部收藏 FC、SFC 原版游戏硬卡，凡百余种绝对让您眼花缭乱!!!　精品收藏　日本原版原声 CD 百余种欢迎您来选购!!!

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
GBA 原版卡目录		飞空之舞	150/10	时空之旅 2	550/10	NGP 原版卡	
玛莉奥世界	150/10	彪魔城	450/10	One Pice 海贼王露菲	430/10	皇家骑士团	290/10
炸弹人	150/10	玛莉派对 3	480/10	宇宙战舰爱的战士	430/10	前线任务	260/10
游戏王 5 代	190/10	星球大战	290/10	机械人 2096	100/10	拳皇 R1	190/10
光明力量	350/10	皇家骑士团 64	330/10	七龙珠	180/10	饿狼传说	180/10
风之克罗亚	150/10	007 黄金眼	290/10	洛克人 8	380/10	上海	150/10
GT 赛车	150/10	野战排	300/10	龙神传说	330/10	索尼克	230/10
洛克人	150/10	破坏工程队	260/10	大蛇伍佑卫门	280/10	网球	160/10
快打旋风	180/10	异教徒	280/10	性感沙罗曼蛇	200/10		
J 联盟足球创造	160/10	WRC 大赛车	150/10	苍空之翼	190/10	SFC 硬卡精典系列	
机器人大战 A	330/10	机器猫	290/10	波罗波罗物语	280/10	原版 FF 6 代	680/10
寂静岭	320/10	玛莉赛车	190/10	封神演义	290/10	原版 FF 5 代	430/10
恶魔城	290/10			战斗国家	150/10	原版 FF 4 代	590/10
绿色兵团	180/10	PS 中古日本绝对原版版				原版大金刚 I	290/10
航空管制员	160/10	伦敦精灵侦探团	280/10	WS 原版卡系列		原版大金刚 II	380/10
闪亮 2 人组	190/10	R 血统	180/10	太空战士 I	280/10	原版大金刚 III	450/10
桃太郎传说	190/10	赛车 GO	150/10	太空战士 II	330/10	原版时空之轮	550/10
F-ZERO	150/10	武藏传	260/10	太空战士 IV	330/10	原版勇者斗恶龙 6 代	390/10
机器猫	160/10	吃豆先生	180/10	宇宙战舰	190/10	原版神秘约柜	420/10
街霸 EX	290/10	寄生前夜 II	490/10	机器人大战 I	220/10	原版魔界村	180/10
拿破仑	290/10	放浪冒险传	550/10	机器人大战 II	220/10	原版快打旋风	180/10
		高达 G 世纪	360/10	路行鸟	199/10	原版快打旋风 II	230/10
N64 原版卡目录		格兰蒂亚	480/10	数码暴龙 2	130/10	原版 16 人街霸 II	260/10
超人兄弟	180/10	漫画英雄对街霸	180/10	料理格斗	130/10	原版玛莉赛车 DSP	280/10
柯南米大决战	150/10	太空 6(FF)	460/10	午夜凶灵	190/10	原版双截龙	260/10
实况足球	150/10	太空 7(FF)	580/10	铁拳	90/10	原版星之卡比 I	260/10
飞龙之拳	180/10	太空 8(FF)	680/10	三国志	80/10	原版星之卡比 II	430/10
J 计划 II	120/10	银河之星 2	550/10	机器人	80/10	原版风来西林	390/10

邮购地址：上海市黄浦区大沽路 193 号新次元（近人民广场、重庆路口） 联系电话：021-63723241　63751223
收款人：袁敏燕　营业时间：10：00－19：00　邮编：200003
公交路线：49、23、789、775、780、01、112、123、71、936、925、127、隧道 4 线、地铁 1 号线

特别声明：凡寄往本店物品，请与一月之内与我处联系，如逾期我处将自行处理！不再另行通知！如有遗失，后果自负！
联系人：袁小姐
贴换市场：(50 元起)　NGC 原版片贴换　PS2 原版片贴换

河南亚虎电子商行

邮购地址：河南金林市场(原河南音像城)门面房 8 号　收款人：盛博　邮编：450000　咨询电话：0371-6989696

好消息　春节期间为答谢新老客户的厚爱，开展买一送一活动，凡在这二天购买主机、配件的，均赠精美礼物一份，外地玩家均享受免费邮购业务(以汇款单日期为准)，详细内容请见店内海报。

特价

NGC 主机+原装手柄+生化危机零（带记忆卡）+电源+AV 线	1880 元
PS II 主机+完美直读+原装黑振+专用电源+8M 记忆卡+AV 线	2050 元
XBOX 主机+原装正版游戏+完美直读+原装手柄+AV 线	2230 元
PSone 原装显示屏已到货	电询

数量有限　欲购从速　邮费 30 元

主机类：PS2 30007R（主机、原装黑振、完美直读、AV 线）	1880 元	邮费 50 元
PS2 39001 型（主机、原装黑振、完美直读、AV 线）	1880 元	邮费 50 元
PSone100/101/102/103(主机、原装振动手柄、完美直读、AV 线)	600 元	邮费 30 元
GBA/GBC/超薄 GB	500/420/290 元	邮费 10 元

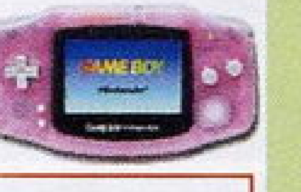
配件类（邮费一律 10 元）　GBA 卡带邮费 5 元(数量不限)

PS 原装振动手柄	45 元	Xbox 原装遥控器	200 元	GBA 普通套充	10 元
PS2 原装振动手柄	160 元	Xbox 方向盘	180 元	GBA 专用中文金手指卡	130 元
PS2 手柄四分叉	55 元	PS2 振动退膛光枪	100 元	GBA 11 合 1 摇杆	15 元
PS2 DVD 遥控器	30 元	GBA 振动立体声套充	50 元	GBA 电视接收器	430 元
PS2 方向盘	140 元	GBA 座式充电器	40 元	GBA 北通 4 合 1 放大镜	25 元
PS2 原方向盘	880 元	GBA 16 合 1 套件	75 元	GBA 64M 游戏卡	50 元
PS2 原装枪	350 元	GBA 3 合 1 套件	15 元	GBA 32M 游戏卡	50 元

金林总店已开展 GBA 烧卡业务，凭此广告烧录任何 GBA 游戏一律 5 元，并赠会员卡。在春节期间免费为客户烧录 GBA 游戏。主机及配析因春节期间价格有所浮动，烦请电询。

特别推荐
技佳游戏机现已到货　698 元
兼容各种游戏、VCD、CD、MP3
正在热卖中……

网上查询：
http://www.yhdz.vip sina.com
E-mail:yhdz@vip.sina.com



郑州市内连锁店：
河南金林市场（原河南音像城）门面房 8 号　亚虎电子
电话：0371-6989696　13607646059　盛　博
郑州大酒店小商品城二楼 2239(一中对面)　亚虎电子
电话：0371-6760977　朱先生
文化宫路购物广场 B 区 4 号亚虎电子
电话：0371-7939721　李　洋
农业路 10 号附 9 号（九中对面）　亚虎电子　李涛
庆丰街庆丰市场 46 号铁拳座　闫　昊
电话：0371-8744706　13700841954

各地市连锁经销店：
开封市：开封市顺河区财政街东街 14 号　万顺电玩
电话:0378-5963212　王　林
开封市南关区东拐街 53 号　万顺电玩
电话:0378-3930295　王　辉
三门峡：和平路中段　千禧音像
电话:0398-2697277　张　牧
许　昌：许昌市机房街　亚虎电子
手机:13903747822　王　顺
邯　郸：邯郸市环城西街 15 号鑫达批发市场 30 号门市
电话:0310-6167181　马俊国
南　阳：南阳市工贸大厦东北街东门口　新世纪电玩
电话:0377-3155062　龚素珍

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

长沙火星

邮购 批发 零售 维修

全国独家推出

◆SS主机全新+原装3D手柄+摇杆+10张软件=400元（主机三月包换，一年保修）

关注网站您将得到意外的收获

本店网站己开通，欢迎客户查询，购物…， 为了感谢广大客户的支持，在新春来临之际，本店一律以批发价邮购，让利于客户，因篇幅太小，不能一一刊登，您可查询网上行情。另有众多16位卡、8位卡价格10元至40元，GBA、GBC彩色攻略12--20元/本，PS小本攻略2元/本，PS、PS2全彩攻略15--20元/本，节目单（包括配件）免费函取(自备信封邮票)，PS、DC、SS碟片10张以上3元以下5元，DC.SS.PS 黑碟，每张10元，10张以上8元;PS2 5张以上7元，以下10元 Xbox碟20元。欢迎邮购。

邮费：配件，卡，碟不管您邮购多少邮费一共5元，快件15元，主机邮费一律20元。（批发除外），邮购汇款电址：湖南省长沙市解放东路28号火星电游 收款人李宗文 邮编：410003，汇款帐号：建行：4367422926780052622 工行：1901600008644358 交行：60102850649473206 收款人：李宗文 邮购查询电话：0731-4132527 吴小姐邮购维修部电话：0731－4127175，投拆电话13873117079李先生，广州批发电话13826141906

节目单可上网查询及来信免费函取

主机类

PS39001、30007原配制+2.1A直读+高档电源+5张碟=2000元
PS30006、30004原配制+2.1A直读+高档电源+8张碟=2000元

小型PSOne100\102\103型号为B+原V振手柄+AV线+原装电源+10张碟=700元(免费保修1年)
世嘉16位MD+双手柄+AV线+电源+制转=90元(卡带上千余种，文字卡一律35元，其它类型卡20元)

NGC原配制颜色(橙、黑、兰)自选+AV线+原手柄=1480元
小型PSOne100\102\103型号为A原振手柄+AV线+原装电源+10张碟=600元(免费保修3个月)
XBOX加微软直读+电源+AV线+原振手柄=2050元(如加英国直读1950元)

配件类

（EZ-FLASH 湖南总经销 128M--4 50元;256M-- 660元; 智慧宝盒64M--300;128M--400 元，卡可单卖）

GBA超薄可调灯（自动感应）/夜光屏/电视转换器	35/180/350
GBA仿原装厚镜面/保护膜/保护套/机壳	8/5/7/40
GBA车充/冷光管/二头/四头对战线	20/10/8/10
GBA挂包/腰包/手提包/硬包/旅行包	8/9/8/14/25
GBA高效套充200毫安/600毫安/1200毫安	15/20/28
GBA中文金手指/收音机/扩音器/吊带绳	126/20/30/5
GBA白光灯/伸缩灯/蛇头灯/鹰灯/可调灯	10/15/18/25/15
GBA卡盒/放大镜/摇杆/卡记忆电池/耳机	2/10/12/5/10
GBA/GBC/GB/GB（厚） 导电胶	20元
PS2全新原装手柄/组装手柄/四分插	100/25/46
PS2全新原装8M日版/美版 记忆卡	140/120
PS2原装5.1声道光纤线/制转	80/25
PS2原装/组装S端子线/原装/组装 分量端子线	80/15/15/175
PS2原装支架/太10闪光支架/普通横竖支架	40/35/10
PS2全新原装光头/法拉利手柄/驱动IC5815,6664	380/40/35
PS2原装/组装遥控器	120/25
PS2震动退膛大枪/震动手枪/VGA	95/75/215
PS2 GT III方向盘/力反馈方向盘	145/240
PS2电源90W/200W铁盒/250W铁盒	30/45/85
PS2主板（坏）/发光管/数据线	250/40/30
PS2中文金手指/复位出仓信号线	80/ 25
PS2铝合金手提箱/记忆卡不锈钢盒	80/15
PS2风扇/手柄插槽/原装电源板	50/80/150
PS光头翻新（效果跟全新光头相当）	60元
PS,Psone翻新光头/全新原装光头（一个月包换）	150/200
PS，Psone原装记忆卡 30/25，Psone5.6液晶屏	550
PS原装南梦宫光枪/手柄延长线/AV分插器	120/5/17
PS震动枪/退镗枪/电机线	55/80/5
PS原装鼠标/原装AV线/PDA	35/8/85
PS,Psone组装/原装普通手柄	5/18
PS,Psone组装/原装震动手柄	20/43
PS1M/2M/4M/北通真8M记忆卡	8/18/30/70
PS大/小格斗手柄	18/10
Psone原装/组装电源	35/25
PS，Psone中文金手指卡	25/50
PS光头支架/数据线/延长线	30/15/4
PS C4977，C4507场效应管/原装透镜绕阻一体化	20 /40
PS原装激光管/电容/物镜/光头润滑油	15/5/8/7
PS/SS两用街机大摇杆/双震大摇杆	45/60
PS主电机/小电机/传动齿轮（8件）	8/20/14
PS四分插/制转/S端子线	28/18/10
PS光头驱动IC BA5977FP/BA6398FP	30

PS保护电阻（无图像，声境，无振动，记忆失灵）	10
PS原装手柄插槽/光头托盘	60/12
导电胶	1
PS原装/组装电源板	35/25
PS,Psone无线耳机/直读IC	50/25
Psone充电器/改机/免改机VCD卡	99/150/185
PS北通方向盘III代/手握式方向盘	105/65
NGC,XBOX,PS2,PS VGABOX	245
NGC原装手柄/记忆卡/AV线/S端子线	265/115/165/165
NGC原装分量线/仿原装手柄/显示屏	165/45/640
NGC组装分量线/ S端子线/ RGB线/ AV线	12/12/12/12元
NGC 4M/8M/16M/32M/64M 记忆卡	30/40/50/60/70
Xbox原装日版手柄/美版手柄/日版遥控器	275/100/230
Xbox原装记忆卡/分量线/S端子线/美版遥控器	265/195/200/250
Xbox组装手柄/S端子线/分量线/RGB线	45/15/15/15
Xbox手柄延长线/ PS转XBOX手柄转换器/300W火牛	20/15/45
DC原装光头/光头十座/组装手柄	86/140/25
DC全新原装手柄/原装枪/原装鼠标	55/70/30
DC原装飞行格斗摇杆/原装钓鱼杆	80/75
DC原装振动包/组装振动包/上网卡	50/18/40
DC原装记忆卡/原装AV线/S端子线	60/10/12
DC组装2M/4M记忆卡/金手指卡/风扇	18/24/45/30
DC震动手柄/格斗手柄/大摇杆/方向盘	30/35/68/150
DC组装光线枪/手枪/光头驱动片（BA5686）	60/55/20
DC制转/完美VGA/原装电源板	25/35/45
DC光头数据线/驱动开关/手柄插槽	9/8/50
DC手柄延长线/导电胶/光头托盘/电机	5/1/20/20
DC VCD摇控器/VCDMP3播放器/键盘	90/10/50
DC电源/原装光头驱动板/保护电阻	15/50/10
DC图像驱动芯片（6145，6258）	140
SS 3D原装手柄/组装手柄	40/9
SS光头JVC/三洋/AV线	88/100 /8
SS三洋/JVC驱动板/直读IC	70/70/55
SS原装电影卡/内存/图像芯片	160/30/80
SS原装光线枪/电源板/制转	50/30/25
SS原装摇杆/遥控大摇杆/两用街机大摇杆	40/60/45
SS普通原装手柄/导电胶/十字架	30/2/2
SS真8M记忆卡/记忆电池	75/8
SS 1M/4M加速卡/金手指	30/65/60
超任全新原装动感手柄/3DO原手柄	20/20

精品区

精品：太八，十闪光表/情侣表/腰表/变色表/座表	55/85/45/45/40
精品：皮带表(燃烧战车)/卡通表/怀表/情侣单表	40/20/40/40
精品：烟灰缸/烟盒火机烟缸三合一/项链，刀，戒指套装	12/45/20
精品：太8,10记事本/CD盒(碟包)/开瓶器/文具盒	30/25/10/20
精品：太八，十钱包/打火机/项链戒指钥匙扣套装	20/15/20

PS2原版区

王国之心混合版	450
高达G世纪NEO	420
新西游时（[illegible]）	300
无尽沙加	430
合金装备.实体	390
足球6 终极篇	150
格兰蒂亚	120
VR战士4	130
猛将传	300
王国传说	320
感染扩大	450
郑问三国志	100
三国战记	360
NBA2002	120
零	250
魂斗罗	350
实况足球俱乐部	100
异道传说	350
湾岸赛车	120
心跳回忆3	300
太十国际版	290
网球2K2	150
卡通王国	120
雷格亚传说	200
生与死	280
恐龙危机3	200
鬼武者2	300

PS2二手原版碟（限量）

合金装备	180
双星	100
鬼泣美版	240
鬼屋者1美版	200
铁拳4	200
绝命都市	90
实况足球5	100
美版保镖	200
恐龙危机3	100

PS原版碟

天草降临	50
96格斗王	50
饿狼传说	50元

GBA卡类

		白夜协作曲(中/日)	43	古惑狼I、II	43	怀旧街机大集合	25
		机械人大战A(中)	43	蚯蚓战士	43	迪士尼足球(128M)	93
口袋红宝石	43	机械人大战C	43	雷曼	43	实况足球5、6	43
口袋蓝宝石	43	机械人大战T	43	机器猫	43	足球特大号	43
口袋怪兽 红（美）	25	机械人大战R	43	超魔界村R	25	J联盟足球	43
口袋怪兽 绿（美）	25	梦幻之星合集	43	寂静岭	65	实况足球6口袋版	43
口袋怪兽 蓝（美）	25	龙战士I、II、III	36	蝎子王	43	育成足球	43
口袋怪兽 金（美）	25	游戏王5	43	蜘蛛人	43	X-滑板	25
口袋怪兽 银（美）	25	游戏王6、7(128M)	93	拳皇EX	43	NBA篮球	43
萨尔达传说	43	大战略II	43	拳皇2002	43	GT 赛车I、II	25/43
古墓丽影	43	幻想水浒传	43	真人快打(128M)	93	Q版赛车	25
哈利波特2	43	魔法假日	43	铁拳	43	GTA	25
化装迷宫2	43	沉默遗迹	43	火爆拳击	25	VR拉力III	25
黑暗遗产	23	银河之星	25	街霸2、3	43	头文字D	25
星之卡比	43	流星花园	25	罪恶格斗X	43	职业电单车	25
樱国之魂	43	翠儿派对	25	七龙珠	43	越野摩托车	25
黑色细胞	43	电梯大战	43	泡泡龙	25	救世英雄	43
逆转裁判	43	鬼武狂刀	43	死亡弹珠台	43	魔法封神	43
真.女转身光之书	43	毁灭战士(128M)	93	炸弹人红，兰	43	怪兽公司	43
真.女转身暗之书	43	狂野丛林	30	钻地小子I、A	25/43	心跳回忆	43
指环王I	43	魔介村	25	大富翁	25	特鲁尼克大冒险2	43
指环王I(128M)	93	关键报告	43	俄罗斯方块	25	信长野望	43
银河战士	43	魂斗罗	25	巴斯钓鱼	35	中央大陆战记	43
正邪幻想曲	43	快打旋风	25	殿堂麻将	25	怪兽之门	43
死亡之屋	55	成龙	25	上海麻将	25	Z.O.E	43
黄金太阳I中/美/日	43	风之少年I、II	25	麻雀风云（中文）	55	叮当	43
黄金太阳II（128M）	93	狙击手	43	太空战机R	43	风之少年ARPG	93
皇家骑士团（日/中	43	玛莉兄弟1、2、3	25	超时空要塞	43	鬼眼狂刀	43
光明之魂（日/中）	43	玛莉赛车	25	雷鸟战机	30	逆转裁判2	43
火焰文章（中/日）	43	坏玛莉	43	F14战斗机	25	Q版赛车	43
三国志（中/日）	43	超音鼠I/II	43/93	空战雄鹰2	25	拳王EX2	43
恶魔城（中/日）	43	洛克人1、2、3	43	沙罗曼蛇	25	超级忍	43

DC原版碟（全新原装假一赔二）

东京巴士限定版	70	白剑	80	戈宝探险	20
心跳回忆十限定版记忆卡	75	钓鱼	30	机械人大战A	45
超音鼠I（SONIC）	25	高达	25	棉花小魔女	35
超音鼠II(限定版)+金币	25	AIR	25	地狱战士	40
新世纪福音战士I（扇，绸画）	100	花扎	20	死亡射击	50
新世纪福音战士II（带背包）	100	麻将	20	神兽骑兵	40
杀人事件ES.限定版(3cD)	50	学级王	25	超时空要塞III	40
超能力大作战2012	25	黑之魂	30	疯狂过山车	25
疯狂的士1、.2代（撕封	80	数码森林	20	剃刀战士	40
樱花大战III（限定版）	85	北海道	25	哥斯拉	35
樱花3 / 4体验版	15	格兰蒂亚2	15	生与死2（撕封）	70
樱花附照	35	恋爱物语2CD	45	VR战士3	55
将棋. 围棋.. 跳棋	20	井上凉子	35	水上电单车	30
黑白棋.五子棋.国际象棋	20	春雨耀日	30	水上竞艇	40
橄榄球 .高尔夫球场	20	梦幻天使	30	火爆赛车	0
刀魂	15	阳光少女	40	火爆拳击	25

重点推荐

★PS2直读任何型号都可以安装并附送高清晰改机图，附送改机线每套200元. ★XBOX微软直读不须任何跳线，直接代换，安装最简单，每片100元（任何机型通用）. 英国直读需改23条线每套60元。★PS2全中文金手指己到货（任何机型通用，必须主机改了直读才可使用，并且不管在任何主机上，及任何改机芯片用此金手指卡，都可运行D9的游戏碟及修改密码）80元/套，可做AR2引导。★PS2全区播放DVD影碟引导碟40元。★超任原装动感手柄20 ;3DO 原手柄20; ★PS2台湾精装碟25元/张，★NGC生化危机0原版（附送记忆卡）430元，萨尔达传说 普通/特典420/530，数量有限。★新到SS收藏碟，带全彩封面品种与原来节目单相同。价格每张5元。★奥林巴斯62寸真彩立体投影眼镜，可接任何游戏主机，每幅30000元其它型号电询。★游戏音乐CD、卡通VCD品种繁多，CD每张10元，VCD每张3元。★生化危机3故事漫画大全20元。

XBOX全新原版

李小龙 200元
世界大都会赛车 150元
战斗房车 180元
街头喷射小子体验版 15元
枪击女王（体验版） 15元

高价回收

薄GB/120；厚GB/50；彩GB/250;GBA/350;PS1001型5000型/200元;PS5501以上型号/260 ;PS旧光头（铝头）30元(要求:GB液晶无损坏,PS 能读1张碟)

安徽四通游戏机销售中心

好东西总与好朋友一起分享！

主机类：（邮费30元）

PS2 39001型 原配置+完美直读	2050
PS2 30001型 原配置+完美直读	1850
NGC原配置	1450
PSone原配置+原装全新光头	620
DC欧版全新+原配置	720
GBA日版+原装电池	590
PS二手机八成新+全配置+碟	350
DC二手机九成新+全配置+碟	520
SFC主机+光碟机+5张金碟	500

周边配件：

PS、PS2类：		DC原装记录卡	100
PS原振柄	70	DC AV线	10
PS原普柄	30	DC VGA	50
PS 1M记录卡	10	GB、GBA类：	
PS组装柄	25	GB充电包	15
PS2原装黑振柄	160	GBA 600豪安充电包	20
PS2 8M原装记录卡		GBA 1200毫安充电包	30
	160	GBA对战线	10
PS2分量线	90	GBA夜光灯	15
DC类：		GBA屏保	10
DC原装柄	80	GBA小包	5
DC组装柄	25	GBA大包	10

二手货流通：

面向全国回收各类手掌机：

GBA 260-360元
GB-GBC 80-200元

通过我们架起供求间的桥梁，用我们的诚信宗旨，广交天下玩友！

软件类(邮费5-10元)

PS软件千余种；PS2软件数百种，以及大量DC、SS精品及数百品种动画片，欢迎全国玩友来电咨询！

本站提供各种游戏完整镜像(PS、DC、SS)下载，包括最新的PS2-WE6FE最终完美英文版下载！

售后服务：我们慎重承诺："购物无风险，满意在四通"。凡邮购主机三个月包换，有专业技师负责维修，绝对让您无顾之忧。

地址：安徽省阜阳市人民中路49号B224座（新世纪广场二楼)四通游戏

公司网址：www.sitonggame.com

联系人：范先生
收款人：张秀梅

电话：0558-2290117 传真：0558-2298334 邮编：236000

石家庄 英特游戏连锁店

"英特杯"实况足球赛春节期间举行，奖品丰厚，购主机免报名费，报名截止日期：2003年元月28日，详见店内告示。

永远的战神！

专业销售
PS2、XBOX、NGC等主机。

游戏软件繁多，GBA卡齐全，主机保证原装正品！

特惠酬宾

PS II	1970元
XBOX	1950元
NGC	1500元

现场加直读

因广告排版与印刷发行存在时间差，故具体售价请以电询为准！

EZ-Flash
XG-Flash
石家庄代理商

电话：0311-7763555 手机：13903316722 联系人：王先生

英特游戏精品店：
石家庄西大街40号（省博物馆广场西侧）
英特游戏专卖店：
石家庄市中华南大街36号（人民商场南行300米路西）

凭本广告购主机优惠20元

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

本公司把真实可信的价格做到最低

北京嘉兴游戏机经营店

GBA价格 550元（日本原装颜色不限）

GBA烧录卡128～256M
烧录器 390～950元

嘉兴精品模型中心寒假期间 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
电话／传真：010-64031591 模型中心热线电话：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

GBA 卡大全 GAB 卡免邮费

GBA新卡推荐

GBA新卡		忍	52	古惑狼	52	恐龙危机	52
炸弹人Ⅲ	52	怪兽农场	52	古惑狼Ⅱ	65	J联盟2002	52
拳皇Ⅱ、Ⅰ	52/51	街霸Ⅲ	52	洛克人ZERO	52	罪恶工具	52
机战O·A·R	52/52/52	狙击手	52	泡泡龙	33	NBA	33
指环王双塔(128M)	98	梦幻之星	52	GT Ⅱ	52	彩虹六号	52
指环王魔界(64M)	55	塞尔达	52	露娜	52	GBA配件	
真女神光之书	52	口袋红蓝宝石	52	羊之心情	52	4-5小时充电器	35
真女神暗之书	52	樱花大战	49	魔界村R	33	9-10小时充电器	45
星之卡比	52	洛克人Ⅲ、Ⅱ	52/51	恶魔城Ⅰ、Ⅱ(中文)	52/52	12小时充电器	65
V拉力	33	陆行鸟	56	黄金太阳Ⅰ(中文)	52	2头、4头对打线	15/22
索尼克Ⅱ(128M)	98	电钻A	52	黄金太阳Ⅱ	98	原装放大镜(带灯)	25
风之少年Ⅲ(128M)	98	换装迷宫	52	F1A战机	33	高亮度夜视灯	15
海盗王	52	美国大兵Ⅱ	52	幻想水浒	33	原装高亮度夜视灯(可调光)	35
通灵王Ⅲ(128M)	98	简单任务	54	快打旋风	33	超级冷光管	45
魂斗罗	33	光明之魂(中、日)	52/51	成龙	33	GBA装用包	15
哈利波特(密室)	52	火焰纹章	52	玛莉赛车	33	GBA格斗盔甲	15
实况足球Ⅱ	52	龙珠ZERO	52	雷霆战机	33	GBA金属包	55
古墓丽影	52	游戏王4,5,6,7	52-105	大战略	33	GBA原装电视接收器	280
火枪英雄	52	炸弹人2(红、蓝)	53	役满麻将	52	GBA金手指	45-175
鬼眼狂刀	52	德鲁尼克	52	铁拳	52	GBA贴屏(组装)	10
金太郎	52	索尼克Ⅰ	52	三国志(中文)	52	GBA贴屏(原装)	45
黑色编年史	55	玛莉奥Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	36	机械化军团	52	GBA立体声扩音器	45
星星传说	55	坏玛莉	52	足球小将	52	以上配件邮费5元	
刀魂	33	龙战士1/2	33/33	古惑狼Ⅱ	59		

GBA卡

恐龙世纪	63	真人快打	63	卡片召师	69	大战略	75
DDR Ⅲ	58	极线小轮车	69	冰河世纪	43	街霸2	52
星球大战2	56	幸运鲁克大冒险	59	头文字D赛车	55	炸弹人2	52
世界网球	65	烈火之焰	62	蝎子王	51	钻地小子	33
实况6	52	西方大陆战记	65	网球王子	52	叮当大冒险	55
火焰之纹章	52	欧洲拉力	59	沉默的遗迹	52	大富翁5	33
光明之魂RPG	52	口袋电击兽	63	信长夜间录	55	全日本GT	52
光明之魂格斗版	63	海陆空大战	62	风之少年2	43	GTA赛车	52
机械天使	65	恐龙危机	79	皇家骑士团(中文)	55	全明星赛车	55
		恐龙岛	75	ZOE	58	玩具兵人	45
		封神榜	52	亚特兰地斯	63	Q版赛车	55
		GBA带电兽(红、蓝)	63	X-MEN战士	52	风之古丽亚Ⅰ、Ⅱ	35/36
				蜘蛛侠	55	沙藤曼蛇	33
				罪恶工具	52	雷曼	52
				信长野望	55	纯情房东	52
				雷神之垂	63	大盗伍佑卫门	55
				东尼滑板Ⅱ	69	侏罗纪	53
				3D战机	33	机械化兵团	55
				F14战斗机	33	足球小将	52

原装主机

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

索尼原装PS2 30000型(原装电磁振动手柄，原机AV线，电源线，保修半年)	1960元／邮资50元
索尼原装PS2 30001/30004(原装电池手柄，原机AV线，电源线，完美直读，保修半年)	电询／邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄，振动器，AV线，110V-240V电源，56K调制解调器，保修半年)	650元／邮资40元
PS2全新原装主机+电源+原装8M记忆卡+AV线+完美直读+原装手柄	1950元(限30套)
索尼原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读)	1920元／邮资50元
索尼原装PS2 39002型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读)	1960元／邮资50元
索尼原装PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读)	2000元／邮资50元
索尼原装PS2 35000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读)	2150元／邮资50元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软Xbox(日版)+直读	1780元
索尼PS one(原装振动手柄+AV线+电源)	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	1460元／邮资30元

配件大全

PS2横支架、竖支架(原装)	27/25	Xbox原装全新手柄(日版)	280
DVD遥控器(原装)	190	Xbox原装DVD遥控器	160
DVD遥控器(组装)	65	Xbox原装限定版手柄	330
原装8W记忆卡	125	NGC原装记忆卡59格	89
原装限定版手柄	230	NGC原装记忆卡251格	165
金手指(原装)	190	NGC手柄(原装)	190
(组装)	95	(组装)	75
原装包	85	NGC原装防尘器	65
光枪 (原装)	290	NGC原装无线手柄	360
(组装)	95-150	NGC、PS2、Xbox通用UGA	280
原装手柄	120	NGC与GBA连线	65
分把器(原装)	350	以上产品邮费均为10元	
(组装)	75		

NGC正版碟

NGC阳光玛丽	410	NGC实况2002	410
NGC星际火狐	410	NGC炸弹人	440
NGC梦幻之星	420	NGC 克米	420
NGC梦幻之星(带网卡)	680	NGC路易鬼屋	310
NGC索尼克Ⅰ、Ⅱ	380	NGC星球大战	420
NGC阿卡迪亚	430	NGC巨人(带记忆卡)	430
NGC街头蓝球	490	NGC RUNE	410
NGC NBA 2002	410	NGC血腥咆哮	410
NGC玛丽4	400	NGC猴子球Ⅰ、Ⅱ	380/390
NGC大乱斗	390	NGC COPCOM VS SNK(带记忆卡)	360
NGC塞尔达风之信	380		
NGC塞尔达风之信+特典	560		
NGC生化O(带记忆卡)	410	NGC生化Ⅰ、Ⅱ	电询
NGC生化Ⅰ(带记忆卡)	390	以上商品邮费均为10元	

攻略大全

GBA版攻略		PS2版攻略		格兰蒂亚X	14
机战A	12	合金装备-本质	13	异度传说	14
机战R	10	宿命传说Ⅱ	12	荒野兵器Ⅲ	12
机战O	14	暗黑编年史	15	王国之心最终混合	13
皇家骑士团	11	纱迦	15	鬼泣	12
换装迷宫	11	钟楼Ⅲ	11	鬼舞者Ⅰ、Ⅱ	15/12
黄金太阳Ⅰ、Ⅱ	12/10	SD-NEO	12	RCO	13
恶魔城Ⅰ、Ⅱ	12/16	恶性变异Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	21	侍	13
龙战士Ⅴ	12	GTA Ⅲ、Ⅳ	13	生化维罗尼卡	12
露娜	12	幻想水浒传Ⅲ	10	实况足球6	15
口袋红、蓝宝石	12	龙战士Ⅴ	13	太7	20
塞尔达	10	三国无双Ⅱ	12	太8	22
洛克人ZERO	15	三国无双-野将传	12	太9	20
真女神光之书	15	高达战记	12	合金装备	20
真女神暗之书	15	铁拳4(附VCD)	18	合金装备Ⅱ	13
火焰纹章	12	VR战士4	13	以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元	
风之少年2	12	封神演义Ⅱ	13		
黑色细胞	13	绝体绝命都市	15		
创造球会	13	太10	15		

本店现场加装GBA夜光板，原装350元，组装190元

本公司寒假期间推出万能游戏机，可用PS游戏、VCD、MP3 售价：650元

DC原装光头 140元，原装PS Ⅰ光头 170元，原装PS Ⅱ光头 280元
(外省客户请电询) 邮费10元

实惠便宜在嘉兴！

上海 普陀区立名游戏机经营部

恭祝玩友新春快乐

邮编：200333 地址：上海市铜川路2016号 收款人：高纯刚
电话：021-52798344 投诉电话：13311880169

¥1680元 ¥1980元 ¥1800元 ¥1428元

新春特价套餐

PS2 30001型+美塞亚直读+原装振柄+原装记忆卡+支架+摇控器+游戏	1888元
PS7501型+原装振柄+原装记忆卡+金手指+10款游戏	488元
DC主机+原装手柄+原装记忆卡+原装振动包+VGA BOX+10款游戏	688元
GBA日版主机+充电器+电源 620元	GB彩机+充电器 380元
SS主机+双手柄+电源+10款游戏 288元	GB薄机+充电器+音响 258元

购买或贴换以上主机者，均赠送58元物品任选，加送游戏手办，赠完即止。

各类主机售前三保：①保证现场改机；②保证原厂封条；③保证开机画面。 售后三包(有质量问题)：30天内包退、包换、一年包修！

贴换为您·省·省·省
旧PS、DC主机换PS Ⅱ全套全新贴1448元
旧GB薄机、彩机换GBA全新日版贴288元

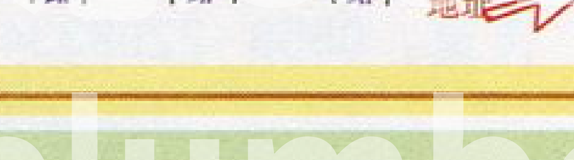
全能游戏租赁卡
仅付5元(可玩30天)押金150元
GBA、GB等各类卡带会员卡

游戏为您送上门
购物满百元者
市区1元，郊县电洽

游戏新配备
Xbox-PS2 手柄转接口68元
PS2（液晶显示、记忆连招、方向盘、格斗连打）
原装手柄99元 原装PDA(PS2机可用)88元

PS2 正版碟		PS 正版碟		南梦宫网球	199元	99拳王	299元	兰刺	99元	SS 正版碟	
实况足球6	150元	棒球98决定版	49元	宿命传说	249元	恶魔城	199元	梦幻之星Ⅰ代	99元	新世纪钢铁之女友	199元
三国战记	290元	超能力大战	49元	兵器（2CD）	249元	DC 正版碟		梦幻之星Ⅱ代	99元	GT24	99元
FF10（国际版）	290元	98世界杯	49元	机器人a外传	249元	刀魂	29元	方程式赛车Ⅱ	99元	J联盟	99元
郑问三国志	450元	卡通猪	59元	玉茧物语	249元	海钓	29元	NBA2000	79元	头文字D赛车	99元
魔法精灵(美版)	90元	青龙骑士团	69元	皇牌空战 III	249元	麻雀	29元	F1方程式	99元	特大号足球Ⅱ	99元
监视者	290元	波波罗物语	99元	梦幻骑士	249元	超音速Ⅰ	29元	特大号足球Ⅰ	99元	VR战士	49元
高达0079	290元	跨过俺的尸体	99元	真女神转生	249元	机器人α	39元	炮弹飞车	99元	邪神降临	99元
格兰蒂亚Ⅱ	120元	咸蛋超人大作战	99元	龙战士Ⅳ	299元	魔侠力量	39元	特警2002	99元	VR足球	99元
GT2001	120元	板面超人	99元	龙战士Ⅲ	299元	世嘉拉力	39元	E S（3CD）	99元	高达一年战争	49元
真人跳舞	220元	爆钓列岛	99元	汪达尔之星Ⅱ	299元	北人	39元	火焰圣母(2CD)	99元	诞生	99元
实况J联盟4	190元	棒球2001	99元	双界仪（3CD）	299元	电车GO Ⅱ	39元	死神之枪(带原装枪)	139元	钟表骑士	49元
心跳回忆3	290元	精灵守猎者	99元	D分 匙浚 CD)	299元	高达在线	39元	阻击手	139元	东京爱情故事	99元
异度传说	290元	美少女麻雀	149元	太空战士Ⅳ	299元	棉花小魔女	39元	生化韦洛尼卡(普通版)	199元	大战略	99元
零复活	290元	秋之季节	149元	电车GO Ⅱ(限定版+手表)	299元	枪手赛车	49元	D之食卓2	290元		
装甲骑兵Ⅱ	250元	女神传说	149元	高达SD英雄传	299元	机甲战士	49元				
高达DX	290元	伦敦精灵侦探团	149元	育成拳王	99元	欧洲杯2000	49元				
马克西姆	290元	黑之瞳	149元	前线任务	99元	超音速Ⅱ(限定版)	49元				
雷神之槌Ⅲ	290元	SNK对CAPCOM	199元	俄罗斯方块	49元	酷坊	59元				
侍	290元	R4赛车	199元	斗魂传	49元	超时空M3	59元				
魔术师奥凡	190元	实况足球Ⅳ	199元	极品麻雀	49元	七星魔法使	59元				
生与死(完美版)	290元	幻想水浒传Ⅱ	199元	弹子轨	49元	CAPCOM战机	59元				
合金装备	150元	神来	199元	实况J联盟	99元	樱花大战3	79元				
炎之记忆	150元	OMEGA BOOST	199元	兰色骑士	99元	恋爱物语(限定带记忆卡)	99元				
永恒之戒	180元	人鱼传说	199元	恐龙危机Ⅱ	199元	VR刑事	99元				
铁拳TT	150元	圣龙传说	199元	FFT日版	199元	鬼屋冲版	99元				

本期不刊登动画情报，请来电咨询。批发电话：13311880169 徐先生
别忘了邮费呦！套餐邮费40元、单机30元、GBA及配件20元、碟片10元



乘706、105、743、852、1516、827、807路（乘坐轻轨者可在曹杨路站下，转乘743路高陵路站下）

www.plumbook.cn

上海亮仔电玩工作室

本店面向全国展开邮购业务,欢迎全国各地玩友前来邮购!

专业批发、零售,维修各种游戏主机、软件及各种周边配件!

本店出售的主机全部有一次性开机画面,原装封条!

本店改机全部现场改机,立等可取!

中古市场

高价回收、贴换各类游戏主机、卡带及正版游戏、MD随身听、CD随身听等中高档小家电!

本店会以优质的服务、完美的产品,让各位玩友买的放心、买的称心!本店以诚交友!!

改!改!改!

PS II 改完全直读,只需 ¥150元
XBOX 改完美直读,只需 ¥100元
GBA 改夜光板,现场改 ¥160元

电玩急诊室

本店具有十年以上的维修经验,具有先进的检测维修设备,针对市面上各种疑难杂症采取有效的维修,立等可取!

配件区	价格/邮费	配件区	价格/邮费
PS2 原装手柄	150/10	NGC 原装遥控手柄	350/10
PS2 原装方向盘	730/10	NGC 原装S线	220/10
PS2 原装光枪	250/10	NGC 原装分量线	290/10
PS2 原装遥控器	180/10	NGC 上网猫	350/10
PS2 原装S线	150/10	Xbox 原装手柄	180/10
PS2 原装分量线	220/10	Xbox 原装遥控器	180/10
PS2 原装光头	280/10	Xbox 原装分量线	280/10
PS2 原装记忆卡	150/10	Xbox 原装S线	180/10
PS2 限定版记忆卡	190/10	GBA 电视接收器	350/20
PSone 原装液晶	780/10	PS2 硬盘	1600/30
NGC 原装手柄	200/10		

软件区	价格/邮费	软件区	价格/邮费	软件区	价格/邮费	软件区	价格/邮费
PS2 VR4	95/10	PS2 龙战士5	395/10	PS2 太10	320/10	NGC 沙滩排球	420/10
PS2 铁拳4	150/10	PS2 宿命传说2	410/10	PS2 燃烧战车2	290/10	NGC 星际火狐	390/10
PS2 基连野望	180/10	PS2 深海舰队	160/10	PS2 燃烧战车2实体	380/10	NGC 蓝色风暴	230/10
PS2 装甲核心3	180/10	PS2 雷霆中队	170/10	PS2 钟楼3	420/10	NGC 游戏王	420/10
PS2 波波古罗斯	180/10	PS2 创造球会2002	200/10	PS2 浪漫纱加	420/10	NGC 路易鬼屋	290/10
PS2 格兰蒂亚II	160/10	PS2 王国之心	320/10	PS2 燃烧战车实体限定版	880/20	NGC 阳光玛丽	410/10
PS2 格兰蒂亚X	150/10	PS2 王国之心(混合版)	420/10	NGC 生化危机0	390/10	NGC 玛丽聚会4	430/10
PS2 狂热音乐	160/10	PS II 鬼泣	320/10	NGC 生化危机1	390/10	NGC 索尼克2	380/10
PS2 纽约赛车	170/10	PS II 鬼泣2	580/10	NGC 生化危机2	380/10	NGC 炸弹人	420/10
PS2 双心	170/10	PS II 鬼泣2限定版	750/20	NGC 生化危机3	380/10	NGC 实况6	450/10
PS2 涂鸦小子	160/10	PS II 异度传说	320/10	NGC 塞尔达	390/10	NGC 永恒的阿卡蒂亚	450/10
				NGC 塞尔达限定版	580/10		

特价 ¥280元

本店地址:上海市静安区余姚路214号-1 邮编:200040
联系电话:021-62580893(9:30-21:00) 手机:13901916321 联系人:冯先生
维修专线:021-62551780(12:00-21:30) E-mail:AD50145060@online.sh.cn

胶州路 亮仔电玩 余姚路 常德路

话梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

酷豹向各位玩家拜年

新年就应该有个好兆头，购酷豹电玩，吉庆有余，实惠有加，更发羊财，您还犹豫吗？

恭贺新喜

酷豹PS2直立CD机架

本产品可使PS2主机直立
CD盒可放20张
可放4片记忆卡
使用方便快捷.

RF接收头

PS2 RF超高频无线发射手柄

本产品不受有线的限制;
不管你在前后左右都能让
你玩的得心应手.

光碟清洁套装

本产品可清洗您的游戏碟，DVD碟跟CD碟,使你的光碟永远保持在最佳状态;
本产品附送一张清洁镭射光头的光碟，可把主机光头上的尘埃通通去掉;

1200mA
超级1200mA
300mA

酷豹GB-A电源

- 1200mA镍氢可充电池
  即插即充无需放电;
  可连续使用9-10小时;
- 超级1200mA镍氢可充电池
  即插即充无需放电;
  可连续使用9-10小时;
- 300mA镍氢可充电池
  即插即充无需放电;
  可连续使用3-4小时;

酷豹GBA双子星

全天候保护 GBA 镜面;
双白光灯全屏照射，没有照不到的地方;
多角度调节,可消除光线反射;
内置高容量可充电池可连续使用8小时;
可用任何GBA，GBC电源变压器,充电只需2小时.
（注：双子星可分两种
超级型：内置可充电池
普通型：主机取电）

酷豹GB-A电源充电器

国际标准 110V-220V 两用
电子变压器安全耐用
连续72小时的常温老化测试
针对充电器的变压器，作各项指标测试，仍能保证各功能的正常使用，使顾客买的放心，用的称心.

诚征全国各地代理商

全国总代理兼广州经销商:
广州市西堤二马路南太批发市场A002
联系人:李小姐 手机:13503066608
电话:020-21291209

河南省郑州市经销商金林市场
地址:(福寿街门面房9号亚虎电子总店)
联系人:盛先生 手机:13607646059
电话:0371-6989696 6760977

南京市经销商纽沃德新世界电子有限公司
地址:南京市中央门建宁路27号
联系人:颜先生
电话:025-5504672

杭州市经销商今日游戏专卖
地址:杭州中山北路419号
联系人:童先生
电话:0571-86093989

(产品图片仅供参考，请以销售实物为准,有观更多产品详细资料请您垂询当地酷豹代理商或参阅本刊26期)

资质号;1102231478329(1-1)

诚招各地经销商

中燕数码科技

特价邮购中…
420元

PV400便携式VCD/CD/MP3 4英寸激光视盘机
(老款机型特价销售,数量有限,售完为止。)

操作说明:
可以数位品质播放影片光碟，卡拉OK光碟及MP3,互动式全动书影音光碟及音乐光碟(12或8公分)CD-DA,CD-R,CD-1,VCD1.0/1.1/2.0/3.0
内建可充电式锂电池,自动电池充电器
根据电池使用情况约180分钟的播放时间

标准附件:
音视/频频连线 交流电源适配器 片晴式遥控器 立体声耳机 充电电池组

技术规格:
视频格式:VCD格式,水平清晰度380线,TFT图像分辨率：800*480
信噪比:<=80DB 功耗:10W 尺寸:208*155*40mm 重量:0.72KG

PV800便携式VCD/CD/MP3 7.8英寸激光视盘机

操作说明 标准附件 技术规格同上

全国统一零售价 1380元

赠品

PV电视信号接收器(需配视盘机使用)
购任何一款产品只需加10元即可获赠此产品
配合此产品即可收看电视节目,无线超强接收
可接连有线电视

新品上市

VCD/MP3/CD随身听
随机附赠控制器,交流电源,视频线及MP3歌库一套。
全国统一零售价 230元

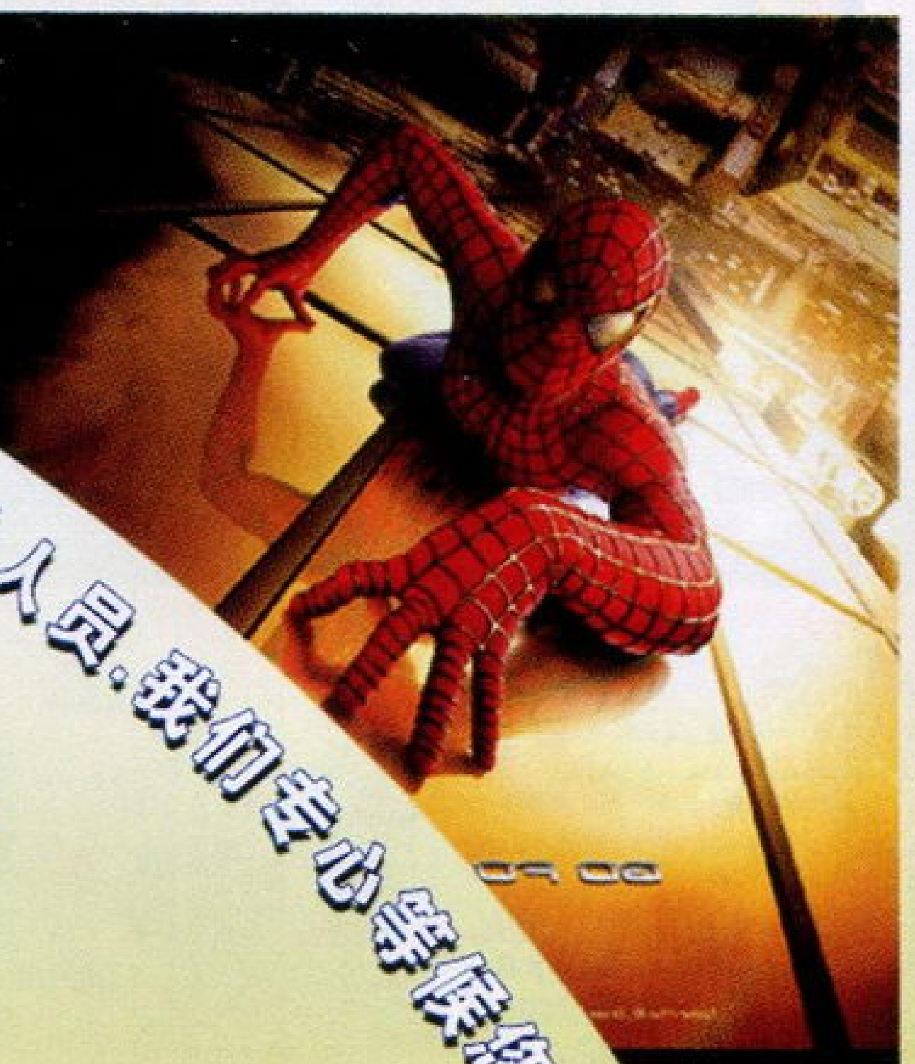
售后服务:产品质保三年,终身维修。京津地区已开通货到付款业务。
产品价格中已包括邮资,保险费。请来信者自备回邮信封及邮资。
厂址:北京市通州区永乐经济技术开发区F-21(此址请勿汇款)
汇款(通信)地址:北京78-27信箱 收款人:中燕世纪公司 邮编:100078
联系电话:010-87676667/67636085 北京地区现已开通货到付款业务

www.plumbook.cn

兰州岚声电玩超市

WWW.LZ0931.COM

我们有专业的网站.我们有专业的维修,我们有专业的服务人员,我们专心等候您的光临……



新年新形象欢乐大派送

兰州市岚声电玩超市，本店酬宾电玩大赛，于大年初五正式比赛。应广大玩家要求，此次比赛分别设有月冠军、年度总冠军。希望广大铁拳迷，实况迷踊跃参加一展风采。友谊第一比赛第二，重在参与。报名不收取任何费用。月奖GBA一台，年度大奖PS2、XBOX任选一台。

XBOX(日版) 加完美直读+双手柄+电源+游戏五款任选……2150.00元
XBOX(限定日版) 加完美直读+遥控器+双手柄+电源+游戏五款任选……2350.00元
XBOX(美版) 加完美直读+双手柄+电源+游戏五款任选……2100.00元
XBOX(港版) 加完美直读+双手柄+电源+游戏五款任选……2200.00元
XBOX(豪华限定日版) 加完美直读+两张原装正版碟+遥控器+双手柄+电源+游戏五款任选..2600.00元
NGC原装主机 +双手柄+电源+记忆卡+正版碟一张……2100.00元
GBA全新机（港版、日版）送游戏卡一盘……560.00/590.00元
GBA全新机（日版加夜光）送游戏卡一盘……940.00元 日版加背光……720.00元
GBC彩色原装主机+笔试充电器+皮套+屏帖+游戏卡任选一盘……430.00元

凡在本店购买掌机一台，可享受终身换卡服务。在本店购买任何主机，自动成为岚声电玩联盟会员，赠会员卡一张。凡购主机、购卡皆有折扣。（7--9.5折）本店所售主机保修一年，终身维修。（贴换正版游戏碟PS2、XBOX、NGC、GBA）

PS2\38000型（限定版黄色加弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2850.00元
PS2\30000 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2250.00元
PS2\30006\30007 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2200元
PS2\30001 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2150.00元
PS2\39001 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2100.00元
PS2\39002 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……1980.00元
PS2\39000 加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2350.00元
PS2\37000(海洋蓝、禅)加完美直读（弥赛亚终极版）+双原装手柄+DVD遥控器+电源+原装支架+10款游戏任选……2750.00元

本店地址：兰州市甘南路中段 118、82、18 路车站下车
一分店地址：新武都路57—13号 116、107 路车站下车
店长电话：13993109845 投诉电话：0931—8859518
邮购地址：兰州市通渭路123号101信箱 收款人：魏兰生
邮编：730030（见款三个工作日内发出一周内收到）

上海志文东鹏GAME

过 年

祝广大玩友新春快乐！

全部主机均现场改机
欢迎全国批发邮购
本店大量回收各类主机

陆家浜路 大林路 大兴街 黄家阙路 华联吉买盛 江阴路花鸟市场 本店 西 南 北 东

店址：上海市黄浦区黄家阙路105号
电话：021-63669301
手机：（0）13501921628
联系人：陈志文 邮编：200011
公交线路：43.64.11.835.929.89 782.984.730.大桥一线.可直达。

店址：建国西路140号（卢湾业余大学旁）
电话：021-64669649 手机：13641722775
联系人：朱先生 彭小姐
公交17.24.41.96.104.43.583 872.松沪线可直达。

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路125号
本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机本店原版片可以旧换新

本店GBA主机480元 保修一年
修、修、修～改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

品名	价格／邮费
PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工)全套	2010/30
PS2主机(30001型+原装手柄+美赛亚2代+人工+支架+游戏)全额特注声明返修主机)	1700/30
PS2主机(30006-30007型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏)	2010/30
PS2主机(39000型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏)	2080/30
PS2主机(39000R+原装手柄+瑞奇叮当)	2250/30
PS2主机(39001型+原装手柄+直读IC+人工+支架+游戏)	1860/30
PS2主机(39002型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式	1870/30
PS2主机(39004型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式	1880/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量S端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者2	320/10
PS2 猛将传	298/10
PS2 阿尔戈斯战士	385/10
PS2 铁墓(限定版)	580/30
PS2 漫画英雄对卡普空2代	390/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	188/10
PS2 三国无双(白金限定版)	680/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	200/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2 波波古罗丝物语	98/10
PS2 实况6最终版	410/10
PS2 实况6	380/10
PS2 完美射手5代	430/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 恐龙危机枪之游魂	410/10
PS2 生与死最终版	240/10
PS2 格兰蒂亚II代(特价保证全新)	120/10
PS2 格兰蒂亚X(特价)	120/10
PS2 心跳回忆3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 太空频道5	380/10
PS2 暗黑之心2代	380/10
PS2 007占士邦	258/10
PS2 高达战记	420/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	380/10
PS2 幻想水浒传3	415/10
PS2 封神演义2	420/10
PS2 机器人大战IMPACT	450/10
PS2 异度传说	330/10
PS2 创造球会2002	298/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2 装甲核心3 保证全新	180/10
PS2 基连野望 保证全新	150/10
PS2 雷盖亚	360/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 铁拳4 保证全新	150/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2VR4(特价保证全新)	98/10
PS2 格兰蒂亚X(限定版)	450/30

特注
本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

品名	价格／邮费
PS2 荒野骑兵3代(限定版)	550/10
PS2 波波古罗丝物语(限定版)保证全新	150/10
PS2 幻想水浒传3代(限定版)	1080/30
PS2 燃烧战车(最终版)	360/10
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 DX高达	380/10
PS2 王国之心	430/10
PS2 风之克罗诺亚	320/10
PS2 卡片召唤士2	430/10
PS2 大鼓之达人	680/30
PS2 宿命传说2代	385/10
PS2 浪漫沙加	385/10
PS2 黑云2代	350/10
PS2 超战斗封神	385/10
PS2 拳王2000	365/10
PS2 龙战士5代	375/10
PS2SD 高达G世纪NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 古翁前夜	180/10
PS2 钟楼3代	365/10
PS2 王国之心(最终版)	320/10
PS2 魂斗罗	295/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	365/10
PS2 鬼泣2代(送海报)	480/10
PS2 盖盖乐(中文版)	80/10
PS2 音乐指挥家	50/10
PS2 鬼泣2代(超大作)	450/10
PS2 ZOE2代	365/10
PS2 三国无双3代	430/10
PS2 真女神转生3	395/10
PS2 星之海洋3	420/10
PS2 创造球会3	385/10
PS2 无线手柄	680/30
PS2 王国之心限定版	880/30
PS2 燃烧战车(实体)限定版	850/30
PS2 浪漫沙加(限定版)	830/30
PS2 太空频道 5 1代(PAL制)	60元
PS2 海豚(PAL制)	70元
PS2VRC赛车(PAL制)	80元
PS2 小丑战车(PAL制)	50元
PS2 空气滑板(PAL制)	50元
PS2 风之少年II代(PAL制)	90元
PS2 黑云(PAL制)	80元
PS2GT3(PAL制)	90元
PS2 山脊赛车5代(PAL制)	90元
PS2PS2 生或死2(PAL制)	90元
PS2 毁灭(PAL制)	60元
PS2 星球大战(PAL制)	50元
PS2ATV 越野赛车(PAL制)	50元
PS2SKYGUNER(PAL制)	50元
PS2 野狼赛车(PAL制)	50元
PS2 摩托GT(PAL制)	90元
PS2 索尼欧洲足球(PAL制)	80元
PS2 铁拳TT(PAL制)	90元
PS2 旧世界遗产(PAL制)	90元
PSone主机(全套)	550/10
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS 太空战士7代	350/10
PS 太空战士8代	420/10
PS 太空战士9代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆1代限定版	980/10
PS 心跳回忆2代	450/10
PS 心跳回忆3代	220/10
PS 95拳王	150/10

PS2完全直读免引导只需200元
XBOX直读仅100元
10000型－18000型均可改直读

品名	价格／邮费
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 浪漫沙加(1-2代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传1代	280/10
PS 幻想水浒传2代	280/10
PS 机器人大战F	230/10
PS 汪达尔之心1代	280/10
PS 汪达尔之心2代	300/10
PS 燃烧战车1代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车1代(限定版)	980/30
PS 荒野骑兵(1-2代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸3代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS 机器人大战α	330/10
PS 机器人大战α外传(限定版)	950/30
PS SD高达	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 寄生前夜2代	300/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者2代	150/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS 实况3	50/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神（限定版）	1380/30
PS 永恒传说（限定版）	1280/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（[illegible]）	980/30
PS1代太空战士1代	340/10
PS1代太空战士2代	340/10
PS1代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1代原版片 火焰纹章	450/10
PS1代东京美人学院	285/10
PS1代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1代W新机动战记	280/10
PS1代G高达机动武斗传	280/10
PS1代机器人大战α(限定版)	850/30
PS1代风之谷少年排球	220/10
PS1代北欧女神普通版	450/10
NGC 松下Q主机(可看DVD全套)	2750/30
NGC 主机+手柄+电源线+AV线(全套)	1380/30
NGC DVD色差线	280/10
NGC 原装VGA	380/10
NGC 原装S端子线	188/10
NGC 原装遥控手柄	288/30
NGC 生化危机1代送记忆卡	380/10
NGC 蓝色风暴	250/10
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球2代	360/10
NGC 天使之翼	450/10
NGC 路易大冒险	298/10

品名	价格／邮费
NGC 大乱斗	420/10
NGC 星球大战	410/10
NGC 索尼克2	345/10
NGC VR射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC 巨人	365/10
NGC 动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 阳光马里奥	395/10
NGC 沙滩排球	385/10
NGC 神机世界	385/10
NGC 梦幻之星1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	350/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代HARO	385/20
NGC 马里奥聚会4	365/10
NGC 塞尔达传说	350/10
NGC 塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC 桃太郎电铁	415/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	415/10
NGC 实况6最终版	430/10
NGC 生化危机0(送记忆卡)	420/10
XBOX 主机全套(直读已到可现场改装)	1800/30
XBOX DVD色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死3	320/10
XBOX 幻魔鬼武者	320/10
XBOX 枪之女神	398/10
XBOX 从	398/10
XBOX 疯狂出租车	398/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉GT2002	420/10
XBOX 三国无双	430/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球(初回限定版)	515/10
XBOX 红海	420/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 分列细胞	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 拳王2002	180/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
XBOX 合金装备(实体)	360/10
XBOX 分裂细胞	390/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 樱花大战1(复刻版)	330/10
DC 樱花大战2(复刻版)	320/10
DC 樱花大战3(特价)	68/10
DC 樱花大战4(普通版)	450/30
DC 樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC 机器人大战α(特价)	60/10
DC 格兰蒂亚2(特价)	38/10
DC 索尼克大冒险2(限定版)(特价)	50/10
DC 刀魂(特价)	40/10
DC 火焰圣母(特价)	158/10
DC 守护者之剑(特价)	58/10
DC 装甲核心(特价)	80/10
DC 七星魔法使传(特价)	80/10
DC 过山车(特价)	38/10

特注：
NGC 均有一次性开机画面

品名	价格／邮费
DC 春雨曜日(特价)	38/10
DC 井上凉子(特价)	38/10
DC 温泉2(特价)	25/10
DC 超级弹球台(特价)	25/10
DC 滑雪(特价)	38/10
DC 超能力大战2012(特价)	48/10
DC 超时空M3(特价)	48/10
DC 水上快艇(特价)	68/10
DC 世嘉拉力(特价)	68/10
DC 青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC 拳王2000	380/10
DC 人面鱼	98/10
DC 出租英雄	58/10
DC 创造球会1代	120/10
DC es	98/10
DC 东京巴士(限定版)	98/10
DC 电车GO(高速篇)	48/10
DC 阻击枪手	180/10
DC DDR II代	68/10
DC 樱花大战（1-4）合集	1580/30
GBA 主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王(限定版)	980/10
GBA SP2代	850/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球2002	75/10
GBA 机器人大战A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险2代	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99拳王EX	70/10
GBA 邪恶克星X	65/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王5	75/10
GBA 游戏王6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	75/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳1代	68/10
GBA 黄金太阳2代	150/10
GBA 黄金太阳2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚2代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战R	75/10

XRGB-2 万用 VGA 28800 日元

品名	价格／邮费
GBA 机器人大战R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 宿命传说	75/10
GBA 星星卡比	65/10
GBA 少年街霸3	65/10
GBA 超时空要塞	65/10
GBA J联盟足球	65/10
GBA 魂斗罗	65/10
GBA 真女神转生	65/10
GBA 口袋妖怪	65/10
GBA 原创机器人大战	75/10
GBA 索尼克2	65/10
GBA 世嘉拉力	65/10
GBA 洛克人EXE3	65/10
GBA 风之克罗诺亚	65/10
GBA 塞尔达	65/10
GBA 陆行鸟	65/10
GBA 指环王双塔	110/10
GBA 海贼王	55/10
GBA 拳王EX2代	65/10
GBA 银河战士	60/10
SS 少年街霸2代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10
SS 樱花大战1代	280/10
SS 樱花大战2代	280/10
SS 樱花大战1代限定版	480/30
SS 8位机(送卡4片)古董级	680/30
SS 少年街霸II代	250/10
音乐 CD	
樱花大战	135/10
犬夜叉	110/10
鲁班三世	65/10
魔法学园	65/10
零	65/10
魔装机神	120/10
D之食卓2	88/10
机器人大战F完结编	98/10
街霸3次冲击	110/10
漫画英雄对街霸	98/10
猎人X	98/10
阿童木	88/10
星之海洋	188/10
北欧女神1CD	180/10
中华一番	58/10
奥特曼	58/10
BTX	58/10
心跳回忆	198/10
人偶	
喷漆小子	198/10
路易鬼屋人偶	288/10
萨尔达人偶	198/10
樱花人偶6个	88/10
太10人偶	550/10
鬼武者2人偶	188/10
心跳回忆人偶6个	298/10
乔乔人偶4个	88/10

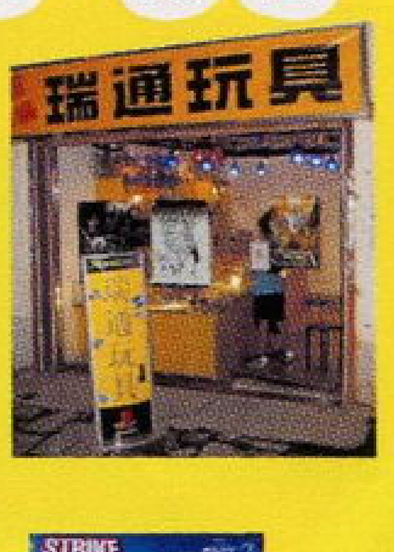
持此广告购主机者赠游戏人物T恤壹件(GBA除外)

版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店

模型电玩 上海瑞通玩具 游戏天地

游戏的天地，模型的世界！

上海瑞通玩具是一家真正集各类游戏主机和原装高达模型的专卖店。



我们所售的商品都有可靠的质量保证和良好的售后服务。**现场改机**让您更无后顾之忧。来瑞通购物**放心100%！**

由于全国各地玩家来信询问各种游戏主机和配件的价格，特别是广大的高达FANS不断来信要求能将高达模型的各种型号和价格刊登出来，以便于邮购。但是由于高达的品种过于繁多，而且名字大多又是英文标写的，我们的广告版面有限，故无法一一刊登，请广大爱好者谅解。(本公司正在建立自己的主页，上面将有我们所有产品的型号和价格，到时高达爱好者们能在网上查询到一切关心的资料，敬请期待。)

NGC 正版游戏			
塞尔达传说风之杖	450/10	梦幻之星在线	430/10
塞尔达传说风之杖加特典	590/10	沙滩排球	440/10
生化危机0	450/10	实况2002	430/10
生化危机1	430/10	路易鬼屋的冒险	300/10
阳光玛里奥	430/10	索尼克2	430/10
大乱斗	450/10	永恒阿卡迪亚	450/10
CAPCOM VS SNK2	350/10	塞尔达特典	250/10
星际火狐	430/10		

最新银色NGC有货！

新到5款樱花大战模型 樱花迷们千万不要错过

死或生3	300/10	可为您现场加装直读
铁甲飞龙	460/10	
合金装备2实体	400/10	
三国无双	420/10	
拳皇2002	420/10	
Xbox DVD遥控器	250/10	
Xbox 日版主机送遥控器	2000/30	
Xbox 美版主机送原版游戏	2000/30	

GAT-X 105 1/60
STRIKE GUNDAM

迎寒假春节购物大优惠。寒假期间我们准备有充足的货源，各种主机大量现货供应，以确保广大玩友都能买到自己喜爱的游戏主机及游戏。我们还将放送各种精美小礼品。瑞通玩具全体员工在此给大家拜个早年，祝大家在新的一年里身体健康，万事如意！

PS2 正版游戏			
创造球会2002	280/10	合金装备	180/10
ZOE	280/10	高达DX	380/10
心跳回忆3	360/10	寂静岭2	360/10
实况6最终版	450/10	决战2	380/10
黑暗编年史	380/10	无尽沙加	450/10
拳皇2000	380/10	王国之心混合版	450/10
真三国无双2	320/10	铁拳4	160/10
合金装备2实体	390/10	EXTERMINATION	380/10
忍	390/10	GT东京概念	150/10
波波古罗斯物语	120/10	SD高达G世纪	440/10
实况5	100/10	基连的野望	160/10
异度传说	330/10	格兰蒂亚X	100/10
VR4	130/10	声控足球	80/10
宿命传说2	420/10	盖盖乐	80/10
ICO(中文版)	360/10	梦尽历险	80/10

DC 特价区			
往北去	38/10	组装记忆卡	30/10
原装振动卡	90/10	组装振动卡	30/10
原装VGA	90/10	电车GO2	28/10
原装格斗手柄	250/10	刀魂	38/10
索尼克2限定版	50/10	拳皇99	280/10
NBA2K1(美版)	260/10	午夜凶铃	260/10
生或死2	180/10	莎木2限定版	280/10
高达战线	38/10	格兰蒂亚2	38/10
仲夏之夜限定版	95/10	机器人大战α	48/10
樱花大战3	88/10		

专业维修各类游戏主机（回收各类游戏主机、正版游戏软件）

温暖的哈罗：宇宙世纪的治疗系角色NO.1的哈罗，现有有更多的颜色可供选择。另有幽游白书、高达手办以及JOJO扭蛋。(还有GT、头文字D、高达挂件、20元一枚)。

关于邮购：很多玩家来信来电询问我们是否可以邮购，其实本店一直以来就有邮购业务。全国各地的许多玩家都在我们这里邮购过各种产品。现在我们将正确的邮购方法列出，以便于全国各地的客户邮购。
邮购地址：上海市长宁区天山路698号瑞通玩具（近古北路） 邮编：200336
收款人：凌伟荣 电话：021-62747631
注意事项：邮购者应在附言栏写清楚您所邮购物品的名称、数量。最主要写清楚您的地址、姓名、电话、邮编，以便于您能准确、快速收到您所需要的货物。

现在各种型号的PS2均可当场为您改装直读！

GBA黄金搭档EZ-FLASH

GBA 正版游戏卡			
拳皇EX	180/10	光明之魂	360/10
GT赛车	180/10	足球经理	180/10
洛克人EXE	150/10	天使之翼	150/10
机器猫	150/10	拿破仑	150/10
航空管制官	150/10	白夜协奏曲	360/10
机器人大战原创世纪	390/10	机械人大战α	350/10

另外还有上百种GBA组装卡50-65元不等
GBA日版主机 5XX 主机保修一年

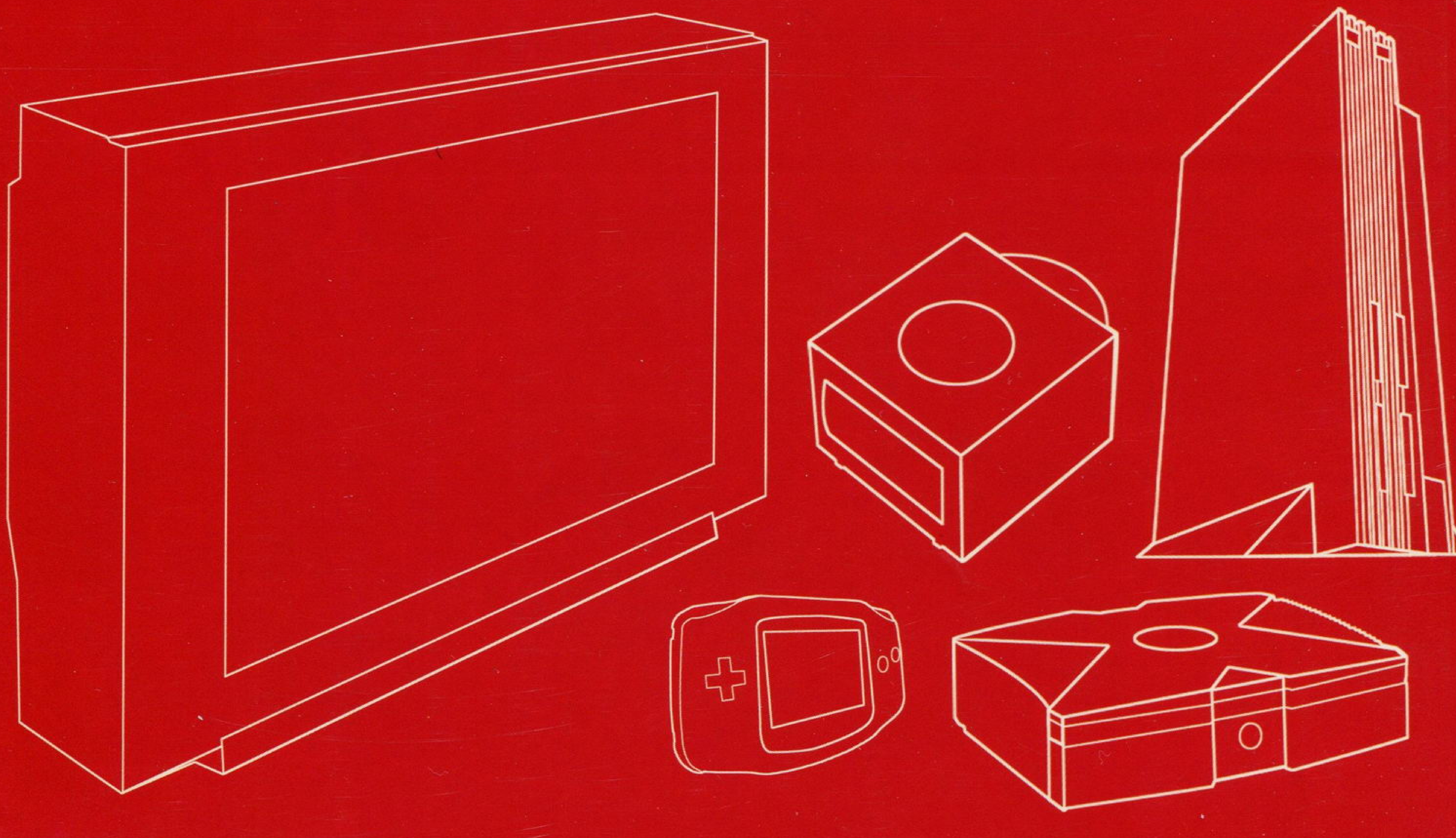
话梅杂志 83DMSMV
www.plumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

25

万元巨额抽奖活动从本期开始……

真情回馈——下期随刊Gamehalo VCD继续为您承载最酷的游戏影像！



ISSN 1008-0600

9 771008 060006 04

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN 邮发代号：54-98 订阅、零售价：人民币 19.60 元